SPLINTER CELL • BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME • IGI 2

41 MAR. 2003
108 PAGINI
58.000 LEI

"Software - procesul prin care un calculator transformă datele în mesaje de eroare" - Michal Jonasson

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

IMAGINI DIGITALE
COMPETIȚIA SCANNERELOR

UMFLĂ POTUL!
DVD-ROM-uri si CD-Rom-uri
LITEON
oferite de: ASBIS

37 premii

PROCESORUL BARTON
REPLICA AMD LA HYPER-THREADING

SUBȚIRI ÎN TALIE
24 DE LCD-URI ÎN TEST

COMMAND & CONQUER GENERALS
CANDIDAT LA TITLUL DE CEL MAI BUN JOC DE STRATEGIE AL ANULUI

UN JOC ORIGINAL GRATUIT
pentru abonamentele pe 2003

KT400 vs NFORCE2: DOTĂRI COMPLETE SAU PERFORMANȚĂ DE TOP

NOU! Program complet cu MP3.

OK Los Angeles MP72 cu Player MP3 pentru CD şi Card Multimedia
- tehnologie de vârf de la Blaupunkt -

- Player MP3 - 12 ore de sunet digital, la o putere de până la 50W.
- Design ultramodern şi panou acționat electronic.
- Dublă protecție antifurt prin panoul detaşabil şi cartela de siguranță.

Los Angeles MP72 este alegerea perfectă pentru automobilul dumneavoastră!

www.blaupunkt.com

BLAUPUNKT

Un punkt în plus pentru maşina ta.

COMPUTEX TAIPEI

Taipei International Computer Show

New Dimensions!

2003 June 2-6

www.ComputexTaipei.com.tw

Organizers:
China External Trade Development Council (CETRA)
www.taiwantrade.com.tw

5 Hsin-yi Rd., Sec. 5, Taipei, Taiwan 110, R.O.C.
Tel: 886-2-2725-1111 Fax: 886-2-2725-1314
E-mail: computex@cetra.org.tw

Taipei Computer Association (TCA)

Sponsor:
Taipei World Trade Center

Venue:
Taipei World Trade Center

For more information, please contact the CETRA office:
Taiwan Trade Center, Cetra Budapest Office Tel: 1-2664663 Fax: 1-2664665 E-Mail: budapest@cetra.org.tw

Nvidia nu contraatacă

Conform unui interviu acordat de preşedintele NVIDIA, Huang Jen-Hsun, site-ului Digitimes, compania se aşteaptă la o imensă cifră de afaceri, din care 15% se vor datora vânzării de chip-uri pentru notebook-uri, 15% produselor destinate staţiilor grafice, 20% chipset-urilor grafice Xbox şi cel puţin 15% lui nForce2. În mod evident, partea leului ar trebui acoperită de chipset-uri pentru plăcile grafice, în condiţiile în care acelaşi Huang Jen-Hsun a afirmat că prima rundă de plăci din gama GeForceFX va număra 1.500.000 de bucăţi, infirmând zvonurile că oferta va fi limitată.

Dar chiar dacă oferta va fi mare, nu se ştie dacă cumpărătorii se vor înghesui să achiziţioneze plăcile bazate pe noile chipset-uri, pentru că rezultatele în benchmark-uri nu sunt foarte favorabile. The Inquierer a fost primul site care a testat în 3DMark03 plăci cu chipset-urile NV31 şi NV34: NV31 a obţinut 2389 puncte în timp ce NV34 a obţinut 839 puncte. Chiar şi ţinând cont de invaliditatea benchmark-ului menţionat aceste punctaje sunt slabe, în condiţiile în care un Radeon 9700 Pro, testat de noi în acelaşi benchmark are 4039 de puncte. Puteţi citi mai multe despre aceste rezultate şi despre reacţiile ATi şi NVIDIA faţă de noul şi controversatul benchmark în cadrul articolului din revistă.

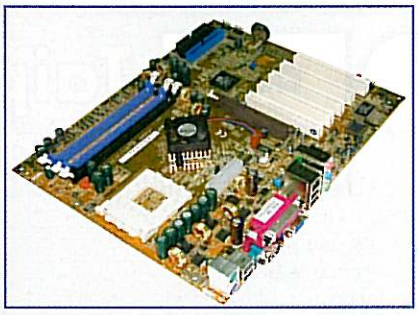
Dacă noi aşteptăm să testăm în laboratorul propriu performanţa reală a lui GeForceFX (lucru care mai mult ca sigur va avea loc luna viitoare, deci staţi aproape) pentru a trage nişte concluzii definitive, alţii nu se sfiesc se pare să se grăbească. Şi vorbim de nume mari, pentru că pe Internet circulă zvonuri şi nu numai MSI a decis să producă plăci grafice cu chipset-uri ATi. Nu exclusiv, şi probabil vor continua să susţină şi NVIDIA, dar este o lovitură grea în condiţiile în care MSI, alături de ASUS şi Microsoft generează 50% din profitul NVIDIA.

Nu vrem să susţinem că NVIDIA a pierdut războiul, pentru că mai toate firmele care se respectă anunţă acum plăci bazate pe chipset-ul GeForceFX. Dar ATi va anunţa la CEBIT noua gamă de chipset-uri grafice şi este de ajuns ca acestea să fie cu 25% mai bune decât Radeon 9700 Pro pentru ca NVIDIA să fie îngenucheată. Nu va trece mult până ce şi SiS va vrea să se înfrupte din plăcinta Excel cu cote de piaţă, iar noul lor chipset Xabre II va folosi acelaşi tip de memorie ca şi GeForceFX şi va avea acelaşi suport hardware pentru DirectX 9. Evident, la un preţ mult mai mic.

Ce ne va aduce viitorul? Cine se încumetă să lanseze previziuni? Aşteptăm ca de obicei părerile voastre la redacţia@xtrempc.ro

Echipa XtremPC

CUPRINS



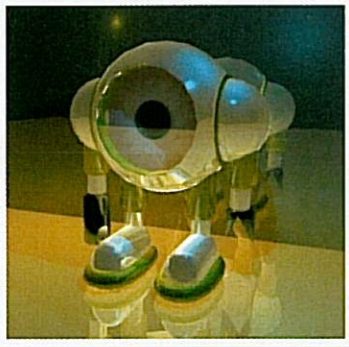
044 nForce2 Este nForce soluţia optimă pentru procesoare AMD?

034 Imagini digitale Competiţia scannerelor s-a materializat în cadrul unei test cu 16 participanţi

022 Subtiri in talie Alege unul dintre cele 24 de monitoare LCD care se luptă pentru supremaţie

092 Command & Conquer: Generals Cei buni, cei răi şi cei mulţi de tot

067 Amabilis 3D Canvas Editare 3D gratuită pentru amatori



PERIODICE

009 PULSULSTRAZII De vorbă cu navigatorii Internetului

010 TEHNOTREND Cele mai noi concepte IT

016 REPORTAJINROMANIA Evenimente IT pe piaţa din România

056 HARDMAIL Posibile rezolvări pentru problemele voastre tehnice

058 TOPURI Aici poţi alege un produs cu adevărat de top

TESTE HARDWARE

022 TESTMONITOARELCD Preţul monitoarelor LCD a devenit accesibil şi pieţei româneşti

034 TESTSCANNERE Scanare de calitate în 16 ipostaze

042 KT400VSNFORCE2 O bătălie cu final cunoscut

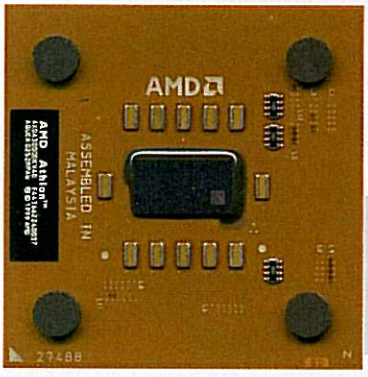
044 LABORATORNFORCE2 Leadtek implementează cel mai performant chipset pentru Socket A

050 DIVERSE Memoria flash înlocuieşte floppy-disk-ul

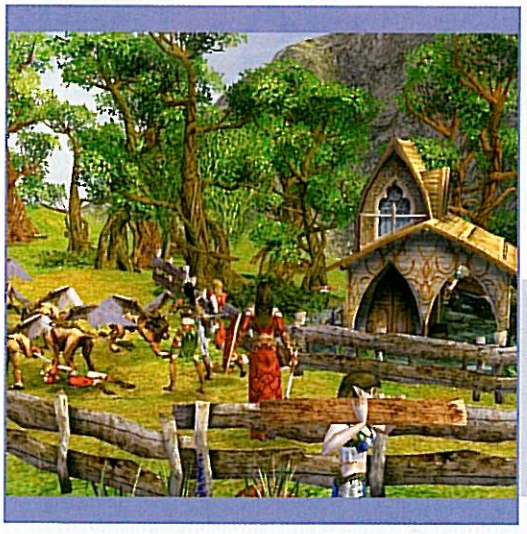
MARTIE

050 DIVERSE
Monitor, memorie flash, unităţi optice - DVD, CD-ROM şi CD-RW.

088 PRAETORIANS
Tactică şi strategie în perioada Imperiului Roman

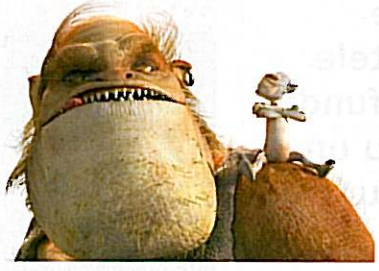


020 PROCESORUL BARTON
Răspunsul AMD la procesoarele Intel Pentium 4 la 3GHz



080 DINCOLO DE SPELLFORCE
Jocul care încearcă să stabilească noi standarde în genul RTS/RPG

066 CHARACTER STUDIO 4 Popularul add-on de animaţie pentru 3dsmax...



Echipa
Adrian Dorobăţ redactor şef
Liviu Marica redactor hardware
Ionuţ Popa redactor hardware
Gabriel Boacă redactor hardware
Bogdan Bridinel redactor jocuri

Design
Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacţia
Str. Alexandru Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Probleme legate de produsele testate
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producţie
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas S.R.L.
Str. Alexandru Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

Distribuitor naţional
RODIPET

HOBBY

064 FREEHAND MX Încă o adăugire în pretenţioasa serie MX de la Macromedia

065 IMAGE DOCTOR O nouă ramură a medicinei: doctorul pentru imagini

066 CHARACTER STUDIO 4 Popularul add-on de animaţie pentru 3dsmax mai face un pas înainte

067 AMABILIS 3D CANVAS Editare 3D gratuită pentru amatori

070 AVENTURA PRIN HATISUL BIROCRATIEI SOFTWARE

072 CELE 10 UTILITARE DE CARE NU VA PUTETI LIPSI

074 GALERII XTREME O fereastră către lumea creativităţii 3D

PRIMA IMPRESIE

084 ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS Un titlu pentru o nişă bine definită de pe piaţă

085 CULT O clonă de Diablo cu potenţial

086 WORMS 3 Viermii războinici capătă a treia dimensiune

087 ABDUCTED Singur singurel pe o navă extraterestră. O poveste de groază, desigur.

AVANPREMIERE

088 PRAETORIANS Tactică şi strategie în perioada Imperiului Roman

090 WILL ROCK Acţiune şi rock pe tărâmul legendelor

PREZENTARI

092 COMMAND & CONQUER: GENERALS Cei buni, cei răi şi cei mulţi de tot

096 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL Cel mai bun joc care a ieşit sub patronajul lui Tom Clancy

100 IGI 2: COVERT STRIKE Sub acoperire în lumea teroriştilor retardaţi

102 BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME Drumul spre Roma trece prin Monte Cassino

104 THIS IS FOOTBALL 2003 Ai posibilitatea de a face carieră în fotbal

105 CUVANTUL CITITORILOR

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

INTRA IN CONTACT!

ADRESA:
Str. Puskin nr. 18
București 1

E-MAIL:
redactia@xtrempc.ro

TELEFON:
021-231.28.66

FAX:
021-231.28.66

"Ar trebui să vă 'reconditionati' părerea fată de 'regnul' feminin, căci nu toate reprezentantele acestuia confundă CD-ROM-ul cu un suport pentru cafea"

COLATERAL

De la: Wild Rose
(v_lori@k.ro)
Pentru:
redactia@xtrempc.ro

Stimată redacție,

Mă numesc Violeta-Loredana Călugărescu și trebuie mai întâi de toate să vă mărturisesc că îmi place foarte mult revista XtremPC și mă bucură (aproape) toate lucrurile de pe CD. Am și eu o rugăminte: aș dori dacă se poate ca pe CD-ul următor să includeți și update pentru o placă video Standard Video Graphics Adapter (VGA). Vă rog mult și vă mulțumesc anticipat.

Loredana

XtremPC: No comment.

PROFEMININ: IN MARTIE CITITOARELE AU CUVANTUL

În XtremPC 40 priveam cu "un scepticism vecin cu suspiciunea" emailul pe care îl primisem de la o cititoare, pentru că nu ne venea să credem că există și cititoare ale XtremPC. Motiv pentru care am cerut o dovadă, sub formă de poză. Un nou email ne-a spulberat dubiile și i-a făcut pe unii să piardă pariuri importante.

"MAI EXISTA SI CITITOARE, NU NUMAI CITITORI"

De la: Mihaela Spânu
(mihaelaspanu@yahoo.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Am fost plăcut surprinsă când mi-am văzut scrisoarea în revistă, cu atât mai mult cu cât acest lucru a fost descoperit de un coleg de clasă care o împrumutase și care o răsfoia. Cât despre faptul că sunt o cititoare a revistei, în mod neașteptat pentru voi, vă pot spune că omul de la chioșcul de ziare de unde iau revista a obosit lună de lună, după data de 15 (că eu sunt mai maniacă și de pe atunci încep să întreb dacă a apărut) pentru că l-am înnebunit și numai când mă îndrept spre el îmi răspunde nu, dacă revista nu a sosit sau mi-o întinde satisfăcut că timp de 2 săptămâni nu îl mai bat la cap. Am fost nerăbdătoare să rezolv pariurile dintre voi și vă trimit dovada că sunt fată și nu un tip ca toți ceilalți cititori ai voștri. Vă mulțumesc pentru că ați apreciat scrisoarea și credeți-mă, mai există și cititoare, nu numai cititori. *Unforgiven*

XtremPC: Te credem. Iată cum o cititoare îți ia (oarecum) apărarea în cele ce urmează.

"EXISTA FETE CARE AU IESIT DIN EPOCA DE PIATRA SI VA CITESC REVISTA"

De la: Alma Tudora
(arwenamin983@yahoo.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Imediat ce am cumpărat ultimul număr al revistei mele favorite, și anume XtremPC, am început să mă delectez în mod sârguincios cu lecturarea ei. Și ce-mi este dat să văd!?! Citez: "un scepticism vecin cu suspiciunea"... Voi încă vă întrebați dacă există fete care au ieșit din epoca de piatră și vă citesc revista. (Sincer, mie asta-mi pare lipsă de încredere în voi înșivă.). Well, I GOT NEWS! Ei bine, DA! Există! Și există și fete care nu sunt pasionate numai de chat, ci și de jocuri sau programare sau tot ce implică domeniul IT în general.

V-ați întrebat dacă nu cumva Mihaela Spânu este o farsă... Eu nu cred că este; și asta deoarece, în ciuda stilului domnișoarei sus-menționate, care parcă vrea să se auto-parodieze, o consideră pe Cate Archer frumoasă, ori o asemenea apreciere numai de la o femeie poate să vină (afirm acest lucru fiindcă, dacă-mi aduc bine aminte, în prezentarea jocului ați spus că producătorii au plecat de la o premisă greșită, eroina fiind urâtă cu soarele-n piept, luna-n spate și doi luceferi pe umeri).

Și acum, ca să vă mai stresez puțin înainte să încheie, permiteți-mi să vă întreb: cine scrie BlackView-ul? Trebuie să menționez că acesta mi se pare una dintre rubricile cele mai acide și spumoase care pot fi citite în presa românească. Și dacă tot e așa de bine făcut, de ce nu-l semnează nimeni? Întreb deoarece actualul stil al acestor articole îmi aduce al naibii de bine aminte de Andreea Chifan...

În sfârșit, nu țin neapărat să-mi răspundeți în vreun fel, având în vedere că nu fac parte din marea majoritate a cititorilor voștri, care sunt totuși de sex masculin (și probabil că nici nu aveți cum, că doar nu-s singura care vă scrie). Dar ar trebui să vă "reconditionati" părerea fată de "regnul" feminin, căci nu toate reprezentantele acestuia confundă CD-ROM-ul cu un suport pentru cafea sau cred că procesorul este ansamblul format din placa de bază și memorie.

Semnează Alma Tudora, unul din fanii voștri...

XtremPC: Draga moșului,

Noi nu credem până nu vedem poză. Sesizezi apropo-ul?

Rubrica BlackView a fost și este scrisă de Adrian Dorobăț, care suferă din greu că nu este apreciat la adevărata lui valoare. Astfel că puteți trimite felicitări, cereri de autografe, portocale și invitații la o cafea pe adresa adrian@xtrempc.ro.

În ceea ce privește reconditionarea atitudinii noastre despre "regnul" feminin, nu putem face încă asta și o să înțelegi de ce dacă citești scrisoarea următoare (*stânga*). Sperăm ca pe viitor să primim și alte mail-uri care să ne ajute la schimbarea opiniei. Se urnesc greu prejudecățile astea, ce să-i faci...

››› Fidel de fidel ›››

De la: Sopo (sopo@xnet.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Salut,
Uite, mă gândeam și eu dacă nu acordați vreun premiu special celor care au toate numerele revistei voastre, pentru că nu pot fi prea mulți în țară. Eu vă urmăresc de când vă ziceați PC Gaming și le am și pe ele toate (PC Gaming-urile adică). Și citesc fiecare revistă din scoarță-n scoarță. Și de ce ați renunțat la rubrica Blackmail? Cred ca era mai distractivă decât prezentări la jocuri făcute de cititori; oricum, cu sau fără Blackmail sunteți și cred că veți și rămâne cea mai tare revistă de specialitate.
Al vostru cititor fidel din Timișoara, *Sopo*

XtremPC: **Hmmm... Să înțelegem că e greu de crezut că există mulți cititori care au întreaga colecție a revistei noastre? Sau că a avea colecția completă nu e o răsplată în sine? OK, atunci ne vom gândi la o altă modalitate de a-i "felicita" pe cei care strâng cu pasiune fiecare număr al revistei. La rubrica Blackmail am renunțat din mai multe motive, dintre care unul este cel mai important: ne soseau din ce în ce mai puține scrisori, iar cele care ajungeau la noi erau din ce în ce mai puțin amuzante sau interesante. În procesul de profesionalizare al revistei se poate spune că rubrica Blackmail s-a pierdut pe drum.**

››› Hai sa facem jocuri ›››

De la: Didi Ștefănescu (ripvanwinkle@go.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Salut! Suntem doi oameni relativ normali. Ne-am hotărât să facem un joc de la zero folosind editorul din Elder Scrolls III: Morrowind. Până aici simplu. Putem să ne bazăm pe voi? Adică, ne veți oferi suport? Cei de la Bethesda ne-au cam întors spatele. De aceea apelăm la voi. Poate aveți mai multă trecere. Vă rugăm dacă puteți să faceți o mare listă cu ce nu v-a plăcut la Morrowind, și în general RPG-uri. De asemenea o listă la fel de mare cu ce v-ar plăcea să fi fost, dar nu a fost, Morrowind-ul sau orice alt RPG. Precizăm că jocul se va dezvolta într-un univers fantasy. Deci fără puști lasere și altele asemenea. Mulțumim.

XtremPC: **Inițiativa de a face un joc în doar două persoane nu poate veni decât de la niște oameni "relativ" normali. Asta trecând peste faptul că folosind editorul din Morrowind nu puteți face un joc de la zero ci doar un "mod" de Morrowind. Cei de la Bethesda au fost suficient de restrictivi în privința asta. Dorința voastră este oricum lăudabilă, dar nu vedem cum v-am putea ajuta. Mai găsiți amatori să se implice în proiect, pe partea de programare, modelare 3D, animație, level design, texturi, muzică, etc și apoi contactați-ne. Poate publicăm un tutorial masiv de editare în Morrowind. Pentru o listă cu ce ne-a plăcut și ce nu ne-a plăcut la Morrowind, citiți articolul din revistă. Sumarizând, ne-au plăcut universul și libertatea de acțiune, dar nu ne-au plăcut sistemul de luptă și vederea first-person. Părerea noastră este că dacă aveți nevoie de o astfel de listă, nu prea sunteți hotărâți ce vreți să faceți. Mult succes, oricum.**

››› Si totusi arata bine ›››

De la: Tiger Blue (tigerx2003@yahoo.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

V-am scris pentru că m-a enervat cititorul care a spus în numărul din ianuarie că aspectul revistei lasă de dorit. Eu cumpăr revista de la numărul 3 și am văzut la prieteni și Level și PCGames și nici una nu se compară cu XtremPC. Sunteți cei mai buni. Nu știu câte reviste au știri la toate rubricile, de fapt nu știu câte au atâtea rubrici, și nici una nu are galerii de grafică de la amatori. Plus că din câte am observat sunteți primii care scriu despre un joc nou. Imaginile de pe fundalul articolelor despre jocuri sunt superbe și bine puse. Apropo, de ce nu ați scris nimic despre Warcraft 3: Frozen Trone sau despre Mortal Kombat 5? Ați putea pune pe CD demo-ul de la BloodRayne și niște wallpapere.

XtremPC: **Mulțumim pentru aprecieri, dar ținem totuși să precizăm că nu mai avem știri la toate rubricile de pe la numărul 30 încoace. Așa că nu știm dacă ești ūn cititor atât de fidel pe cât ne-ar plăcea să credem. O primă impresie despre Warcraft 3: Frozen Throne poți citi în numărul 40, iar Mortal Kombat 5 nu va apărea pe PC, deci am decis să nu îi acordăm prea mare atenție, doar ca să ne răzbunăm. Demo-ul de la Blood Rayne era prea mare pentru a intra pe CD și ne gândim cu groază la vremea când demo-urile de jocuri vor ajunge de dimensiunile unui întreg CD.**

››› Licente si MP3-uri ›››

De la: Păun Cristi (Paun.Cristi@k.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Aș dori informații despre diferitele tipuri de licențe existente: EULA, open, freeware, trial, demo etc. Ce înseamnă fiecare și ce obligații comportă pentru utilizatorul software-ului respectiv? Care este problema MP3-urilor? Sunt ele legale, dacă sunt folosite în scopuri personale? Dar dacă înregistrăm MP3-uri de la radio sau de la televizor? Sunt legale? De unde pot obține GMax și alte programe freeware de grafica 2D/3D (revista XtremPC, adrese web etc.).

XtremPC: **Cererea ta vine tocmai la momentul oportun. Poți citi despre tipurile de licențe în cadrul articolului "Aventuri prin hățișul birocrației software" de la rubrica Hobby. În ceea ce privește MP3-urile, problema este delicată. În general ele sunt privite ca încălcare a drepturilor de autor și sunt ilegale în orice scop ar fi folosite. Singurul mod în care puteți fi siguri că nu încălcați legea atunci când ascultați un MP3 este să aveți CD-ul original cu melodia după care a fost făcut respectivul fișier. Ceea ce este imposibil în momentul în care ai 2-3GB de MP3-uri, dar dacă ai vrut să știi, nu te-am putut refuza. În ceea ce privește înregistrarea emisiunilor de la radio și televiziune, este legală, dar doar pentru uzul tău personal. Înregistrările nu pot fi difuzate sau redistribuite în vreun fel. Gmax poate fi găsit pe CD-ul 25 (octombrie 2001) al revistei XtremPC. Pentru modelare îți putem recomanda Wings3D (www.wings3d.org), pentru animație Anim8or (www.anim8or.com) iar pentru grafică 2D Pixia (http://www.ab.wakwak.com/~knight/). Citește și articolul dedicat utilitarelor esențiale, tot în cadrul secțiunii Hobby.**

CU OCHII PE FORUM!

shogun

Nemulțumirile mele în legătură cu numărul 40:
1. greșelile de ortografie destul de numeroase (zic eu);
2. rubrica nou înființată - sistemul cititorului XPC. Mie mi se pare că nu își are rostul. Nu cred că cineva o să cumpere revista ca să se uite la carcasa unui anonim;
3. preview-ul la Enter the Matrix;
4. calificativul foarte mare acordat lui Unreal 2;
Acum să enumăr și ceea ce mi-a plăcut din revistă:
1. testul de mouse-uri;
2. articolul despre cum să faci update de BIOS (multă lume îl va găsi foarte util);
3. articolul cu LOTR: The Two Towers;
4. galeriile Xtreme (mă bucură să văd oameni din ce în ce mai talentați la fiecare nouă apariție);
5. concursul cu Poser 5 (aici am o mică sugestie: ce ar fi să oferiți drept premiu la astfel de concursuri și o configurație hardware destinată editării grafice profesionale sau o placă video foarte performantă destinată acestui segment de utilizatori??);

XtremPC: **Încercăm să eliminăm cât mai multe din greșelile de ortografie. Nu ne-ai explicat de ce nu ți-a plăcut prima impresie de la Enter the Matrix, iar în privința Unreal 2, dacă nu ești de acord cu opinia autorului, poți scrie o prezentare alternativă pe care să o trimiți la rubrica "Cuvântul Cititorului". Și da, este unul dintre cele mai bune FPS-uri de anul acesta. Poate nu în primele cinci, dar măcar în primele zece. Indiferent ce va apărea.**
La concursuri oferim ceea ce putem, nu ceea ce dorim. Deoarece dacă am putea să dăm ceea ce dorim, am oferi în fiecare număr câte 6 Porsche cu navigare prin satelit.

snatchro

De ce scrie mare că dacă fac abonament primesc 12 numere în loc de 11? Presupun că vă referiți la reviste. Că dacă e vorba de numere, eu, fără abonament, tot 12 numere cumpăr într-un an tot cu 638.000 (asta la 58k bucata). Asta pentru că în nici un an de până acum nu au apărut mai mult de 11 reviste XtremPC (Ian-Dec). Mereu a fost un număr dublu (gen Iulie-August). Așa că singurele avantaje ar fi jocul original și protecția la scumpirea revistei.

XtremPC: **Dacă îți faci abonament, plătești 11 numere și primești 12. Asta înseamnă toate numerele dintr-un an plus încă unul. Presupunând că ți-ai făcut abonament pe un an în decembrie 2002, primești toate numerele din 2003 și pe deasupra numărul din ianuarie 2004.**

hardware

testele indispensabile pentru achiziţia oricărui produs

PERIODICE

010 TEHNOTREND
Tendinţe în lumea tehnologiei

012 STIRIHARDWARE
Cele mai recente noutăţi IT

016 REPORTAJINROMANIA
Evenimentele pieţei locale IT

018 3DMARK03
Cel mai controversat benchmark

020 PROCESORULBARTON
Notaţia procesoarelor AMD pare a fi o simplă strategie de marketing

056 HARDMAIL
Te ajutăm să scapi de problemele tehnice

058 TOPURI
nForce 2 continuă să deţină primele locuri în topul soluţiilor Soket A

069 UMFLAPOTULASBIS
Câştigă 37 de unităţi optice LiteON

TESTE HARDWARE

022 TESTMONITOARELCD
E timpul să ai grijă de ochii tăi

034 TESTSCANNERE
Transformă-ţi pozele în imagini digitale

042 KT400 vs NFORCE2
Războiul continuă, nici o şansă pentru chipset-ul VIA

LABORATOR

046 PLACIDEBAZA
I845D, acum cu Hyper-Threading

048 PLACIVIDEO
Radeon 8500 îşi schimbă numele

050 PRODUSEDIVERSE
Monitor, memorie Flash şi unităţi optice

054 CLASABUSINESS
Imprimantă laser de mare viteză şi proiector

NANOTEHNOLOGIA DEVINE O REALITATE IT

Nu putem să trecem cu vederea importanţa conferinţei "Intel Developers Forums" (IDF) ultimul eveniment IT important înainte de CeBIT. A devenit o tradiţie pentru Intel să organizeze de două ori pe an propria expoziţie de tehnologie IT în care să prezinte (alături de partenerii săi) noutăţile, tendinţele tehnologice şi proiectele de viitor ale companiei. Dezvăluirea specificaţiilor procesorului Prescott a fost una din atracţiile majore: cache L1 16KB, cache L2 1MB, FSB 800 MHz, peste 100 de milioane de tranzistori, 13 noi intrucţiuni. Procesul de fabricaţie de 90nm ne permite să spunem că va fi primul procesor ce va beneficia de avantajele nanotehnologiei (conform definiţiei, nanotehnologia reprezintă realizarea unui dispozitiv sau element funcţional cu dimensiuni între 1 şi 100 nm). Prescott va funcţiona în intervalul de 4GHz şi 5.5GHz. Urmaşul lui Prescott poartă numele de cod Tejas şi ştim despre el doar valoarea FSB-ului: 1.2GHz.

Chipseturile destinate procesoarelor Prescott vor fi Springdale şi Canterwood cu suport pentru Dual DDR şi AGP 8X. O serie de producători de plăci de bază ne-au anunţat deja că vor prezenta la CeBIT produse bazate pe noul chipset Springdale. Toate aceste veşti bune nu pot decât să ne bucure şi să aşteptăm cu mult interes noutăţile ce vor fi aduse de CeBIT (Hanovra 12-19.03.2003).

TRENDURI

PLACI VIDEO

Un fenomen interesant are loc pe piaţa internaţională a plăcilor video: preţul acceleratoarelor ATI a crescut cu 2-3%. Acest curs nefiresc al preţurilor este din cauză că ATI deţine momentan supremaţia în topul performanţelor cu Radeon 9700Pro iar GeForceFX nu există pe încă pe stoc în nici un magazin. Doritorii români de performanţă maximă pot opta pentru Radeon 9700 PRO la preţul de 390USD. Pentru un raport performanţă/preţ foarte bun ne putem opri la GeForce4 Ti4200 (170USD).

PLACI DE BAZA

Au apărut primele plăci de bază pentru platforma Intel cu chipset-ul Granite Bay (E7205) dar preţul este prohibitiv şi pentru un utilizator occidental: peste 200USD. Aşteptăm cu interes răspunsul de la SiS care se numeşte SiS655 şi va avea un preţ mult mai accesibil decât soluţia de la Intel. Pe platforma AMD plăcile KT400 domină clasamentul vânzărilor.

PROCESOARE

Ziua de 25 februarie a adus scăderi masive de preţuri la majoritatea tipurilor de procesoare. Deşi sunt companii rivale AMD şi Intel se înţeleg perfect atunci când anunţă ieftiniri. Astfel Athlon XP 2200+ are o reducere a preţului de 31.8% iar Intel Pentium 4 la 2.6 GHz beneficiază de o scădere de 16.3%. Duronul se pregăteşte de ieşirea din scenă iar Athlon XP2400+ a devenit accesibil şi românilor(169USD).

DIVERSE

Cel mai mult ne bucură ieftinirea memoriei DDR de care avem atâta nevoie. Şi cum niciodată nu e suficientă vă recomandăm să cumpăraţi acum până nu cresc preţurile din nou. Un modul de 516 MB DDR333 poate fi achiziţionat cu doar 61USD iar configuraţiile cu 1.5 GB DDR 333 nu mai sunt rezervate doar serverelor. Şi pentru a completa super-sistemul ce spuneţi de un HDD de 120GB (170USD)?

PHILIPS JACKRABBIT JR32RWDV

PRODUSUL LUNII xtremPC

Uşor de instalat şi de utilizat, Philips Jackrabbit JR32RWDV a demonstrat performanţe foarte bune pentru o unitate cu portabilitate mare. Toate aceste caracteristici i-au adus titlul "Produsul lunii".

LEADTEK WINFAST K7NCR18G PRO

PRODUSUL LUNII xtremPC

WinFast K7NCR18G Pro are dotările foarte bune ce pot constitui un bun punct de plecare în realizarea unui calculator destinat amatorilor de editare video.

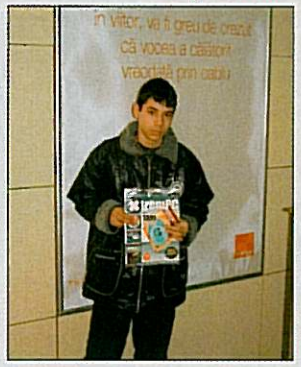
PULSUL STRĂZII

Luna aceasta am luat „pulsul străzii" în Orange Studio "Universităţii".

ANTOANETA ARPĂŞEANU

24 ani, liber profesionist

Ai citit XtremPC?
Nu.
Ce cauţi în acest internet-cafe? Ce aplicaţii foloseşti?
Caut o bursă pentru universitate. Folosesc ICQ, Internet Explorer.
Ai calculator? Ce jocuri îţi plac?
Nu. Nu mă joc pe calculator.
Ce site-uri vizitezi mai des?
Everyday.com, google.com şi site-uri cu ştiri din teatru şi muzică clasică.



MIHĂILĂ RĂZVAN

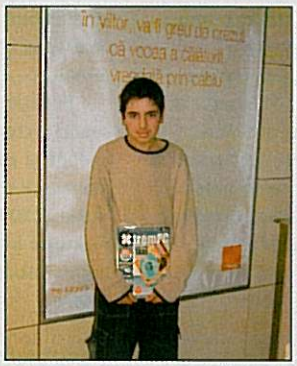
16 ani, elev

Ai citit XtremPC?
Nu.
Ce cauţi în acest internet-cafe? Ce aplicaţii foloseşti?
Am venit pentru chat şi navigare pe Internet. Internet Explorer, Yahoo Messenger, MSN.
Ai calculator? Ce jocuri îţi plac?
Nu. Counter Strike, NFS 6, Quake3.
Ce site-uri vizitezi mai des?
www.musicabuna.ro, k.ro.

CIOCEANU BEATRICE

25 ani, fără ocupaţie

Ai citit XtremPC?
Nu am citit revista.
Ce cauţi în acest internet-cafe? Ce aplicaţii foloseşti?
Caut informaţii despre universităţile străine. Trimit email-uri. Folosesc Internet Explorer.
Ai calculator? Ce jocuri îţi plac?
Nu posed calculator. Nu mă joc pe calculator.
Ce site-uri vizitezi mai des?
Yahoo, Google şi cam atât.



RADU DAN

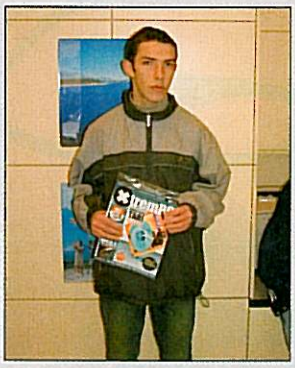
14 ani, elev

Ai citit XtremPC?
Da, am citit. Mi-a plăcut mult.
Ce cauţi în acest internet-cafe? Ce aplicaţii foloseşti?
Stau pe MIRC, MSN Messenger. Browsez pe web.
Ai calculator? Ce jocuri îţi plac?
PII 300MHz, 20GB harddisk. Joc GTA3, Counter Strike. În general îmi plac jocurile de acţiune.
Ce site-uri vizitezi mai des?
Home.ro pentru mail şi Google pentru căutare.

VÂNĂTOR ALINA

20 ani, studentă

Ai citit XtremPC?
Am citit şi m-a ajutat când am avut nevoie de informaţii.
Ce cauţi în acest internet-cafe? Ce aplicaţii foloseşti?
Scriu mail-uri, stau pe MIRC. Folosesc suita Office la redactare de documente pentru şcoală.
Ai calculator? Ce jocuri îţi plac?
Nu am calculator şi nici nu mă joc.
Ce site-uri vizitezi mai des?
Stau pe Yahoo pentru mail şi pe Google pentru căutari.



ZĂRNESCU IONUŢ

20 ani, student

Ai citit XtremPC?
Nu cred că am citit revista.
Ce cauţi în acest internet-cafe? Ce aplicaţii foloseşti?
Scriu mail-uri, navighez la întâmplare şi chat-uiesc.
Ai calculator? Ce jocuri îţi plac?
Am un Duron la 750MHz şi 256MB RAM. Joc Championship Manager, CounterStrike şi îmi plac jocurile de strategie.
Ce site-uri vizitezi mai des?
Site-ul Pro Sport, Sigames.com şi site-urile cu felicitări.

CĂTĂLIN BUNEA

25 ani, economist

Ai citit XtremPC?
Cred că am citit odată.
Ce cauţi în acest internet-cafe? Ce aplicaţii foloseşti?
Pentru mail-uri, Yahoo Messenger.
Ai calculator? Ce jocuri îţi plac?
L-am vândut. Mă joc Heroes III, NFS6:HP2, Max Payne şi Diablo.
Ce site-uri vizitezi mai des?
Google pentru căutarea de informaţii. Mă uit pe site-urile cu chestii distractive.

GOBEAJĂ ADRIAN

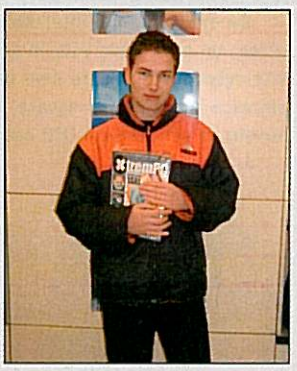
21 ani, student

Ai citit XtremPC?
Da.
Ce cauţi în acest internet-cafe? Ce aplicaţii foloseşti?
Am venit pentru mail şi pentru a citi cele mai recente ştiri. Folosesc Yahoo Messenger şi IE.
Ai calculator? Ce jocuri îţi plac?
Nu am calculator şi nu mă joc foarte mult.
Ce site-uri vizitezi mai des?
Mai vizitez site-uri de unde pot să trimit SMS-uri.

REMESCU MIREL

37 ani, operator radio

Ai citit XtremPC?
Ocazional.
Ce cauţi în acest internet-cafe? Ce aplicaţii foloseşti?
Îmi verific mail-ul şi navighez pe site-uri interesante. Aici doar Internet Explorer.
Ai calculator? Ce jocuri îţi plac?
Am calculator acasă dar nu îmi place să mă joc.
Ce site-uri vizitezi mai des?
Bloomberg.com, Yahoo.com şi radio-dinamic.info.



POGĂCEAN FLORIN

20 ani, student

Ai citit XtremPC?
Nu.
Ce cauţi în acest internet-cafe? Ce aplicaţii foloseşti?
Să comunic pe mail cu prietenii şi să caut diverse informaţii. Aplicaţiile disponibile: Internet Explorer, mIRC-ul.
Ai calculator? Ce jocuri îţi plac?
Nu. FIFA 2002, NFS6.
Ce site-uri vizitezi mai des?
Site-uri de sport: steaua.ro, prosport.ro şi pentru mail: yahoo.com.

Bluetooth într-un design de excepţie

NOKIA 3650

Nokia a anunţat că a început să distribuie global Nokia 3650, mult aşteptatul terminal cu Bluetooth care a câştigat premiul pentru inovaţie şi design la Consumer Electronics Show 2003 în Las Vegas. Dar nu numai designul merită apreciat, din moment ce Nokia 3650 vine cu o cameră foto VGA integrată, un display color de 176x208 pixeli şi posibilitatea de a înregistra secvenţe video. Inclus pe telefon este player-ul Real One de la Real Networks, care permite transferarea, redarea şi streaming-ul în timp real de content audio şi video. Suportul pentru multimedia messaging (MMS) dă posibilitatea utilizatorilor să trimită mesaje compuse din videoclipuri, imagini, text şi sunet către alte telefoane compatibile MMS şi orice adrese de e-mail.

Funcţionalităţile PDA incluse numără suport extensiv pentru e-mail, calendar, agendă şi sincronizare cu cele mai populare managere de email şi informaţii personale. Nokia 3650 cântăreşte 130g, are 3.4MB de memorie internă şi un memory card de 16MB pentru stocarea de imagini, jocuri şi alte fişiere.

TEHNO TREND

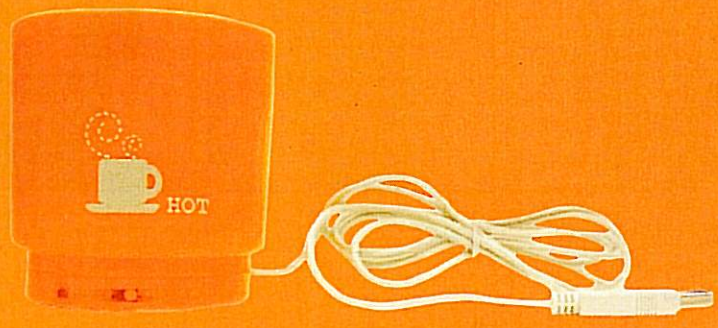
vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Mania USB dusă la extrem

DISPOZITIVE USB

În momentul apariţiei, USB părea o idee foarte bună, iar standardul USB 2.0 este cu siguranţă de preferat în faţa FireWire, astfel că apar din ce în ce mai multe dispozitive care suportă acest standard de conectare. Dar ce ne facem atunci când producătorii încep să ducă mania USB la extrem şi încep să scoată pe piaţă o serie de dispozitive care încep să aibă din ce în ce mai puţin de-a face cu calculatorul?

De exemplu, mai înţelegem cana cu încălzire USB de la firma japoneză Dreams Come Through; oricine mai vrea o cafea, un ceai, când este în faţa calculatorului. Dar tot japonezii au inventat şi periuţa de dinţi USB, căreia chiar că nu îi înţelegem rostul. Poate doar dacă vrei să zaci non-stop în faţa calculatorului. Caz în care aţi putea avea nevoie şi de păturica încălzită de rigoare, creată tot de japonezi. Asta dacă vă este frig. Dacă vă este cald, s-ar putea să aveţi nevoie de ventilatorul USB care se montează pe calculator, produs de firma Kensington.

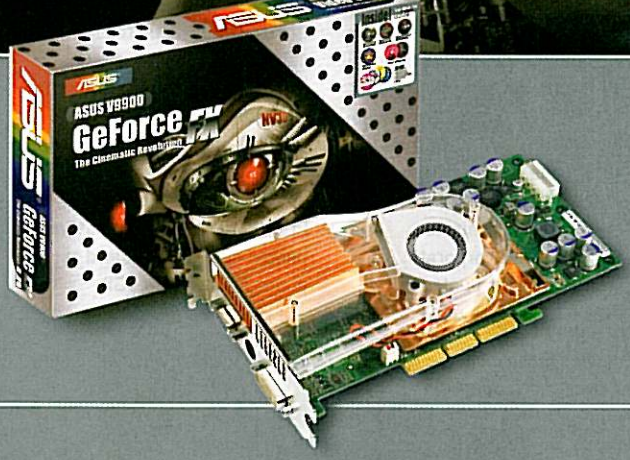


ASUS V9900 Performanta grafica exploziva cu

Seria GeForce FX 5800

www.asus.com

CineFX
Programmable
OpenGL 1.4
DDR2
DirectX 9.0
AGP



Seria GeForce 9900

- **V9900Ultra**
  GeForce FX 5800Ultra
  128MB DDR2
  AGP 8X
  VGA
  TV out
  DVI-I
- **V9900**
  GeForce FX 5800
  128MB DDR
  AGP 8X
  VGA
  TV out
  DVI-I

AGP 8X · DDR2 · DVD Playback · Dual VGA · TV-out · Fx Flow · Direct X 9 · Open GL 1.4

- Cel mai puternic, programabil si precis procesor grafic - NVIDIA GeForce FX 5800Ultra
- Noul motor CineFX™ asigura efecte vizuale fara precedent
- A 3-a generatie a Arhitecturii Lightspeed Memory
- Cele mai rapide memorii DDR2 si interfata AGP 8X
- Suport DirectX 9.0 & OpenGL 1.4
- Pana la de 3 ori mai performanta decat GeForce4 Ti 4600
- Tehnologie nView multi-display ce permite conectarea mai multor monitoare CRT/LCD
- Software inclus: ASUS DVD XP S/W player si cele mai fierbinti jocuri 3D

ROMSOFT® THE HARDWARE COMPANY
Maresal Averescu 8-10,
Sector 1, Bucuresti
Tel/Fax: 021 224 03 33

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

ULTIMA ORĂ

Produsele care merită toată atenţia

nForce3
NVIDIA va lansa în vara lui 2003 un nou chipset cu grafică integrată pentru platformele socket A şi socket 754 (Athlon 64). Chipset-ul grafic este NV34 (GeForce FX MX). nForce3 va înlocui chipset-ul Crush K8 destinat procesoarelor AMD pe 64 de biţi.

www.nvidia.com

SiS Xabre600 cu VIVO
SiS a lansat o versiune a lui Xabre600 care are integrat chip-ul multimedia Conexant BT835 ce permite captarea semnalului Video-In. Ca şi celelalte chip-uri Xabre600 această versiune este fabricată în tehnologia 0.13microni şi funcţionează la frecvenţa de 300MHz pentru GPU şi 300MHz memoria.

www.sis.com.tw

3DLabs va dezvolta plăci grafice PCI Express
Viitoarea familie de plăci grafice Wildcat de la 3DLabs va beneficia de interfaţa de conectare PCI Express. Teoretic lăţimea de bandă oferită de PCI Express-enabled Serial AGP este de 10GB/s. Perioada în care se preconizează tranziţia la noul standard este 2005-2006.

www.3dlabs.com

Intel îşi upgrade-ază fabricile
La întâlnirea IDF de anul acesta Intel a anunţat că va investi 2 miliarde de dolari pentru a converti Fab12 din Chandler, Arizona de la procesul de fabricaţie cu straturi de 200mm la straturi de 300mm. În acest fel va creşte capacitatea de producţie în contextul scăderii cheltuielilor de producţie.

www.intel.com

HP - lider pe piaţa de servere
HP este lider mondial la vânzări de servere pe 2002. Conform IDC, HP s-a aflat pe primul loc atât pe piaţa de servere Intel, cât şi pe cea pentru UNIX şi Linux.

www.hp.com

Pinnacle Studio Movie Box

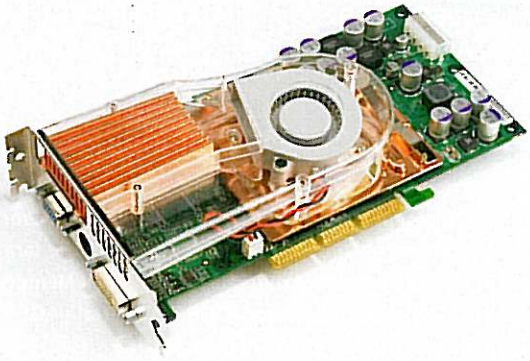
Soluţii de editare video profesională

Producătorul mondial de soluţii de achiziţie video Pinnacle a anunţat două noi modele de dispozitive de captură numite Studio MovieBox DV şi Studio MovieBox USB. Cele două modele permit capturarea semnalului video de pe casete VHS şi camere digitale. Studio MovieBox DV se conectează pe interfaţa Firewire şi face captură de pe casete Hi8, Digital 8. Ambele modele sunt livrate cu bundle software pentru captură şi editare video.

Producător: www.pinnacle.com

ASUS V9900

GeForce FX produs de ASUS



Producătorul ASUS a anunţat modelul său de placă video care va utiliza chipset-ul grafic GeForceFX. Numele acestei plăci este ASUS V9900 şi va beneficia de 128MB DDRAM II care vor opera la 1GHz, frecvenţa chipului grafic fiind de 500MHz.

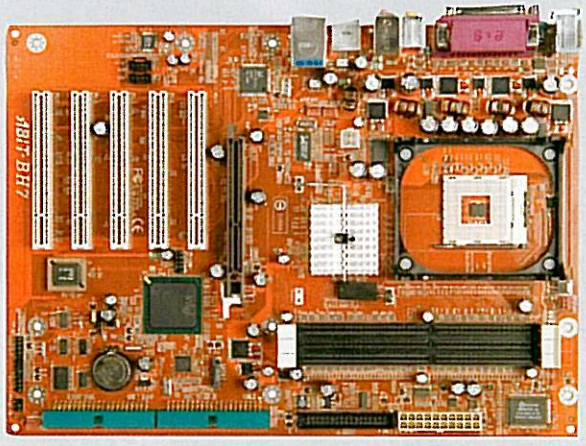
Producător: www.asus.com
Distribuitor: www.romsoft.ro

Abit BH7

I845PE cu bus la 800MHz

Abit a lansat placa de bază BH7 care aduce în premieră suport pentru procesoarele Intel Pentium4 cu frecvenţă de bus de 800MHz. Chipset-ul folosit este I845PE. Sistemul de alimentare al plăcii este unul în 4 faze ce foloseşte condensatori Rubycom pentru asigurarea stabilităţii sistemului la frecvenţa mare de bus. Celelalte dotări ale plăcii includ sunet pe şase canale, LAN şi 3+1 Serilell ATA.

Producător: www.abit.com.tw
Distribuitor: www.ultrapro.ro/ www .tape.ro



VAIO PCV-W20 PC

Calculator cu stil de la Sony

Sony a lansat cea mai nouă versiune de calculator desktop all-in-one din seria VAIO numit PCV-W20 PC. Această versiune include un monitor LCD de 15.3" wide screen care permite vizualizarea filmelor DVD în combinaţie cu unitatea DVD/CD-RW încorporată. Procesorul ales pentru PCV-W20 PC este un Pentium 4 la 1.8GHz. Pentru stocare calculatorul dispune de un harddisk de 60GB. Pentru conectare avem trei porturi USB 2.0, două Firewire, două PCMCIA şi un port Memory Stick. Memoria este DDRAM PC2100 în cantitate de 512MB pentru modelul standard şi poate fi extinsă la 1GB.

www.sony.com

The 6-Dual Miracle

8INXP AGP 8X / Dual Channel DDR *Pentium® 4 Motherboard*

Intel E7205 Chipset

Intel® E7205 CHIPSET Supporting AGP 8X Technology

Intel® E7205 CHIPSET Supporting Hyper-Threading Technology

Dual Power System (DPS)

The innovative technology that provides 6 phase power circuit for more stability platform

Dual Logical Processors Support (Intel Hyper Threading Technology)

Doubles system's computing power

Dual Cooling (Dual Active Fan Sink)

Doubles platform's cooling effects

DualBIOS

GIGABYTE patented technology
Protects BIOS from virus attacks and doubles your PC stability

Dual Channel DDR

Doubles memory bandwidth for higher system performance

Dual RAID (SATA RAID + ATA133 IDE RAID)

Enhances data protection and performance

Intel® E7205 CHIPSET Supporting Hyper-Threading Technology — AGP 8X — DPS — Dual Channel DDR

P4 Titan series
GA-8INXP Intel® E7205 Chipset

- Prima placa de baza cu chipset AGP 8X Intel®
- Prima placa de baza cu DualChannel DDR Pentium 4 cu capacitati de pana la 4GB de memorie
- Tehnologie patentata GIGABYTE pentru proiectarea Dual Power System (DSP)
- Suporta procesor Hyper Threading Technology de pana la 3.06GHz sau superior
- Interfata integrata Silicon Image Serial-ATA pentru RAID 0, 1 si dispozitive de stocare de mare viteza
- Controller integrat Intel®82540EM Gigabit Ethernet
- Functii Promise IDE RAID 0, 1 plus suport UDMA ATA 133
- Ofera 6 porturi USB 2.0 pentru conectivitate de mare viteza
- Sunet integrat de inalta calitate cu 6 canale AC'97 si cu lesire S/P-DIF
- Proiectata pe baza tehnologiei patentate DualBios™ care protejeaza BIOS-ul de atacurile virusilor
- Slot AGP unic Gigabyte EZ-Fix™ AGP si slot de memorie DIMM cu Anti-Burn™

DPS — Dual Channel DDR

DPS Dual Channel DDR

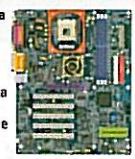
DPS Serial ATA Intel® PRO Gigabit LAN ATA 133 RAID USB 2.0 DualBIOS™ Anti-Burn™ 6-Channel Audio Easy-Tune™ 4

GA-8INXP "Editor's Choice" PC NET Jan 2003 Turkey
GA-8INXP "Editor's Choice" 3D NEWS Jan 2003 Russia
GA-8INXP "Performance Award" www.legionhardware.com Jan 2003 Australia
GA-8INXP "Recommended" www.hardinfo.dk Dec 2002 Denmark
GA-8INXP "DOC OVERCLOCK" www.motherboards.org Dec 2002 Canada

---

Intel® 845PE CHIPSET Supporting Hyper-Threading Technology

P4 Titan series
GA-8PE800 Ultra Intel® 845PE Chipset



- Suporta procesor Hyper Threading Technology de pana la 3.06GHz sau superior
- Performante extinse ale sistemului cu suport pentru cele mai recente memorii DDR
- Interfata Integrated Silicon Image Serial-ATA pentru functii RAID 0, 1 si dispozitive de stocare de mare viteza
- Controller integrat Intel®82540EM Gigabit Ethernet
- Interfata integrata IEEE 1394 pentru dispozitive digitale A/V si dispozitive de stocare de mare viteza
- Functii Promise IDE RAID 0, 1 plus suport UDMA ATA 133
- Proiectata pe baza tehnologiei patentate GIGABYTE DualBIOS™ care protejeaza BIOS-ul de atacurile virusilor
- Sunet integrat de inalta calitate cu 6 canale AC'97 si cu lesire S/P-DIF
- Slot AGP unic Gigabyte EZ-Fix™ AGP si slot de memorie DIMM cu Anti-Burn™
- Multiple posibilitati de overclocking direct din BIOS

800 family

DDR333 Serial ATA Intel® PRO ATA 133 RAID DualBIOS™ Anti-Burn™ 6-Channel Audio Easy-Tune™ 4 USB 2.0 Gigabit LAN IEEE 1934 Q-Flash™ @BIOS™

POWERED BY ATI RADEON 9700 PRO — AGP 8X — 128MB DDR

R9700 Pro

- Dotata cu ATI RADEON™ 9700 PRO Visual Processing Unit (VPU)
- Prima placa video cu suport DirectX® 9.X
- Suporta noul standard AGP 8X
- Prima arhitectura cu 8 conducte
- Interfata de memorie noua pe 256 biti
- Memorie 128MB DDR care accelereaza cele mai recente jocuri 3D
- Prima care foloseste pixel shaders pentru a accelera semnalul video
- Conectori DVI-I si TV-Out
- Livrata cu Gigabyte V-Tuner pentru overclocking

GV-R9700Pro "Golden Award" PC Format magazine Feb 2003 UK
GV-R9700Pro "Excellent Product" http://pcxtrem.free.fr Dec 2002 France
GV-R9700Pro "Best Recommended" PC Praxis magazine Jan 2003 Germany
GV-R9700Pro "Hot Product" www.hardware-unlimited.com Jan 2003 USA

For more information, please call our distributors:

Caro Group srl
Tel: 4021-313109, 3137110, 3137111
www.caro.ro

ELKOTech Romania
Tel: 4021-224.60.94/95/96
Fax: 4021-224.60.97
www.elko.ro

TORNADO SISTEMS/ BOXCOM, ROMANIA
Tel: 4021-312.75.07
Fax: 4021-312.98.20
www.tornado.ro

K Tech Electronics
Tel: 4021-224.45.35
Fax: 4021-224.55.87
www.ultrapro.ro

CeBIT HANNOVER 12. – 19.03.2003 See you at Hall22, B30

* These speed settings are not guaranted by Gigabyte
- The specification and pictures are subject to change without notice
- All trademarks and logos are the properties of their respective holders
- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard or any other components

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Asus primește premiul de popularitate

Rezultatul sondajului XtremPC

Sondajul intitulat „Marca preferată: plăci de bază" realizat pe site-ul XtremPC (www.xtrempc.ro/forum) a poziționat Asus în fruntea clasamentului cu 20% din voturile membrilor forumului.

Pe locul secund este Gigabyte cu 17%. Mulțumim celor care au votat în sondajul nostru și vă invităm să participați și să votați „Producătorul vostru preferat de HDD?"

ASUS	20%
Altele	20%
Gigabyte	17%
EpoX	13%
Abit	11%
Soltek	11%
Albatron	4%
Chaintech	2%

4-Channel RDRAM

Lățime de bandă mărită

Pe data de 24 februarie SiS, Samsung, ASUS și Rambus au anunțat că au convenit dezvoltarea de chipset-uri care să suporte 4-channel RDRAM. Primul produs de acest fel vine de la SiS și se numește R659. Cele 4 canale RDRAM la 1200MHz vor asigura o lățime de bandă de 9.6GB/s, o creștere de 50% față de soluțiile dual-channel DDRAM actuale. Northbridge-ul SiS R659 va fi cuplat cu southbridge-ul SiS964 care oferă până la 8 porturi USB 2.0 și IDE Serial ATA. Primele exemplare de R659 vor apărea în al treilea trimestru al anului.

www.sis.com.tw

Asus CrashFree BIOS 2
Asus a anunțat disponibilitatea pentru modele noi de plăci de bază a tehnologiei CrashFree BIOS 2. Tehnologia permite refacerea BIOS-ului în cazul unui update greșit sau întrerupt prin introducerea în momentul boot-ării a CD-ului livrat împreună cu placa de bază.

www.asus.com

Gigabyte este pregătită pentru Barton
Gigabyte a anunțat că toate plăcile de bază din seria K7 Triton ce include chipset-urile KT400 și KT400 (A) sunt compatibile cu procesorul AMD Barton. Pentru o instalare fără probleme a noului procesor Gigabyte recomandă update-ul BIOS-ului plăcii de bază cu cea mai nouă versiune disponibilă pe site-ul producătorului.

www.gigabyte.com.tw

Conferință de presă online
Joi, 30 Ianuarie, Iomega Internațional SA a susținut o conferință de presă la Moscova în care s-au anunțat schimbările intervenite la sfârșitul anului 2002 în rețeaua sa de distribuție. Au fost anunțate și noile strategii ale companiei pentru Europa de Est. Iomega a anunțat că ASBIS este noul său distribuitor pentru Rusia, CSI - fosta URSS și Europa de Est. Conferința a putut fi urmărită în timp real pe Internet.

www.asbis.ro

Sistemul cititorului XtremPC

Expoziția "Sistemul cititorului XtremPC" continuă luna aceasta cu calculatorul lui Zvunks. Fotografia a fost primită de noi pe adresa hardmail@xtrempc.ro. Zvunks este membru activ al forumului XtremPC din 3 decembrie 2001. Este din Maramureș și până în acest moment a postat de 789 de ori pe forum cu o medie de 1.75 posturi pe zi. Vă așteptăm pe site-ul XtremPC să comentăm împreună despre cum ar trebui să arate un sistem ideal. Și nu uitați să trimiteți poze digitale cu sistemele voastre pe adresa hardmail@xtrempc.ro sau să le postați direct pe site-ul XtremPC.

Rezultatele concursului Umflă Potul - 39

"Potul" Altec Lansing din numărul 39 a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă Potul!" au fost 3 sisteme de boxe **Altec Lansing** oferite de **Skin Media (www.skin.ro)**. Cei care au răspuns corect la cele 2 întrebări și au trimis taloanele de paticipare până pe data de 23 februarie (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul redacției.

Fericiții câștigători sunt:
Bara Mihai Dan (Brașov) - Altec Lansing ADA 890;
Robciuc Alexandru (Sighetul Marmației) - Altec Lansing 251;
Constantinescu Octavian (Pitești) - Altec Lansing 321;

Filmele tragerii la sorți "Umflă Potul! Altec Lansing" le puteți viziona de pe CD-ul revistei. În numărul acesta puteți concura pentru cele 22 de DVD-ROM și 15 CD-ROM-uri oferite în "Umflă Potul LiteON" de firma ASBIS. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".

Asus va livra servere cu PCI Express

Asus şi-a anunţat intenţia de a livra în anul 2004 servere care vor beneficia de tehnologia PCI Express. Tehnologia PCI Express permite conectarea a mai multor dispozitive I/O oferind o lăţime de bandă de 2.5GB/s în configuraţii de 1, 2, 4, 8, 12, 16 şi 32 canale şi suport pentru mai multe segmente de piaţă precum: servere, dispozitive mobile, desktop.

www.asus.com

Radeon R350

Viitorul chip grafic de la ATI, R350 va purta numele comercial de Radeon 9800 Pro, existând şi o variantă fără Pro. Frecvenţa de funcţionare va fi anunţată la CeBit. Varianta 9900 Pro şi non-Pro vor beneficia de 256MB DDRAM şi va sparge bariera de 399$ datorită preţului memoriei. Procesul de fabricaţie va rămâne cel de 0.15 microni.

www.ati.com

Sun va folosi procesoare AMD pentru serverele sale

Sun a anunţat că va folosi procesoare AMD Athlon XP-M în viitoarele sale servere alături de procesoarele UltraSparc III. Primele versiuni vor folosi procesoare la 1.2 şi 1.4GHz. Dorinţa Sun este de a avea o platformă x86 standard care să ofere un balans între performanţă, densitate, putere consumată şi căldură disipată. Fiecare şasiu va conţine maxim 16 procesoare AMD sau Sparc şi va consuma sub 1000W.

www.sun.com

4-Channel RDRAM

Pe data de 24 februarie SiS, Samsung, ASUS şi Rambus au anunţat că au convenit la dezvoltarea de chipset-uri care să suporte 4-channel RDRAM. Primul produs de acest fel vine de la SiS şi se numeşte R659. Cele 4 canale RDRAM la 1200MHz vor asigura o lăţime de bandă de 9.6GB/s, o creştere de 50% faţă de soluţiile dual-channel DDRAM actuale. Northbridge-ul SiS R659 va fi cuplat cu southbridge-ul SiS964 care oferă până la 8 porturi USB 2.0 şi IDE Serial ATA. Primele exemplare de R659 vor apărea în al treilea trimestru al anului.

www.sis.com.tw

Sony Cybershot

Noi camere digitale Sony

Pe data de 24 februarie Sony a lansat nouă camere digitale dintre care patru fac parte din seria Cybershot P. Printre îmbunătăţirile acestor camere se numără conectarea pe interfaţa USB 2.0, posibilitatea de captură MPEG VX la 16fps şi senzori cu rezoluţie cuprinsă între 3.2 şi 5 megapixeli. Zoom-ul optic porneşte de la 2X şi ajunge la 3X pentru modelul de top.

www.sony.com

BENQ 5450U

Scanner USB 2.0

Benq a lansat un scanner cu caracteristici profesionale numit 5450U. Conectarea scanner-ului la calculator se face prin interfaţa USB 2.0. Rezoluţia optică a scanner-ului este de 1200x2400 pixeli, adâncimea de culoare fiind de 48biţi. Pe panoul frontal se găsesc trei butoane pentru scanarea, copierea şi trimiterea prin email rapid a unui document. Bundle-ul software include programele MergeMagic, PhotoBase şi PhotoImpression.

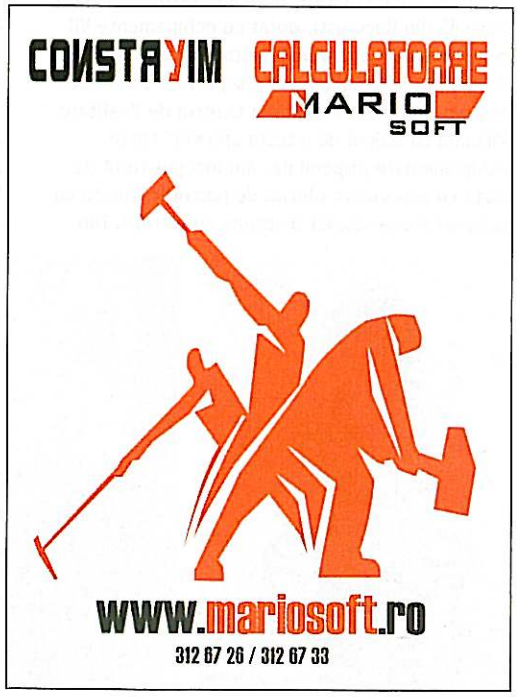
Producator: www.benq.com
Distribuitor: www.tornado.ro

Intel PXA800F

Wireless Internet într-un într-un singur chip

Intel a anunţat realizarea primului chip mobil care încorporează toate funcţiile celularelor actuale precum şi cele ale PDA-urilor. Chip-ul se numeşte PXA800F şi este un procesor cu consum redus fabricat în tehnologia 0.13 microni, având frecvenţa de funcţionare de 312MHz. Pe chip există 4MB de memorie Flash şi 512KB de memorie SRAM pentru aplicaţii suplimentare. PXA800F mai integrează şi un procesor de semnal la 104MHz care integrează 512KB de memorie Flash şi 64KB SRAM. Preţul chip-ului este de 35$ în cantităţi peste 10.000 de unităţi.

www.intel.com



REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Lansarea website-ului FiT Distribution

Pe data de 26.02.2003 FiT Distribution a anunţat lansarea website-ului oficial, disponibil la adresa: http://www.fit.com.ro/. Acesta se adresează în special reseller-ilor şi integratorilor de sistem, din dorinţa de a oferi acestora posibilitatea de comandă şi suport on-line. Deşi este un nume nou pe piaţa de distribuţie IT, FiT Distribution a reuşit să ofere o gamă completă de servicii, de la finanţare la transport, de la suport tehnic la RMA rapid, suport informaţional şi marketing. În România, FiT Distribution este distribuitor autorizat Shuttle, NEC, Sapphire, Prolink, PcPartner, Buffalo, Orion, MaxView, WMG, Sunway.

www.fit.com.ro

Zapp, premiat pentru "Cel mai bun serviciu românesc de telecomunicaţii"

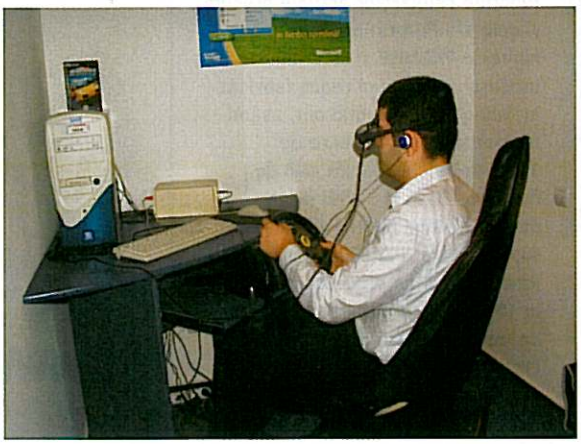
Marţi 25 februarie 2003 a avut loc cea de-a doua ediţie a decernării Premiilor IT&C ale României pentru anul 2002, sub patronajul Preşedintelui României. Evenimentul s-a desfăşurat la Palatul Cotroceni, într-un cadru deosebit, care a reunit personalităţi din domeniul politic, diplomatic, bancar, IT&C şi mass media. Zapp a fost premiat pentru „Cel mai bun serviciu de telecomunicaţii în 2002", distincţie înmânată de către Preşedintele României, dl. Ion Iliescu, preşedintelui Zapp, dl. Cuneyt Turktan. "În primul an de operare, Zapp a demonstrat că este o companie cu o dezvoltare rapidă, care a reuşit într-un timp record să ofere, unui număr mare de utilizatori, posibilitatea de a beneficia de serviciile şi produsele Zapp la nivel naţional. Aceasta, datorită investiţiilor în creşterea gradului de acoperire şi a capacităţii reţelei, precum şi a echipei noastre de profesionişti." a declarat Cuneyt Turktan, preşedinte Zapp.

www.zapp.ro

O vizită la Centrul de Realitate Virtuală

În 24 ianuarie 2002 compania ViRTech STUDIO a deschis în magazinul Unirea Shopping Center, etajul 4, aripa Călăraşi, primul Centru de Realitate Virtuală din Bucureşti, dotat cu echipamente VR performante. Centrul este dotat cu tehnologii IT şi de realitate virtuală şi are o suprafaţă totală de 100 mp. Am făcut o vizită la Centrul de Realitate Virtuală cu scopul de a testa „pe viu" toate echipamentele disponibile. Am început turul de forţă cu experienţa oferită de posturile dotate cu ochelari stereoscopici şi scaune cu vibraţii. Din cele 17 jocuri disponibile ne-am jucat (sistemele au în componenţă procesoare Pentium 4 2.4 GHz şi placi video GeForce4 Ti4200) CounterStrike, FIFA World Cup 2002 şi Unreal Tournament. La cinematograful 3D (dotat cu căşti VR tridimensionale cu ecran lat, scaune cu vibraţie şi sunet Dolby Digital) am vizionat cu plăcere o parte din filmele IMAX 3D aflate pe listă: Ali Baba's Jewel Quest, Coaster Collage şi Hounted Castle. Aventura noastră în lumea virtuală a continuat cu experienţa sistemelor VR POD unde am dispus de căşti virtuale, arme şi veste cu rezonanţă. Din păcate acomodarea cu aceste sisteme VR POD ne-a luat destul de mult timp pentru a ne putea concentra la jocuri. La postul de simulări auto am condus maşinile din Need for Speed Hot Pursuit 2 şi Hard Truck. Vizita noatră a luat sfârşit cu testarea sistemul MindDrive ce conform gazdelor permite controlul într-un joc simplu cu ajutorul gândului pe baza unui senzor GSR similar cu cel folosit la detectorul de minciuni.

www.virtechstudio.ro



Cele 10 porunci ale Depozitului de Calculatoare

sa nu ravnesti la marfa altora,
ca n-ai motiv

sa nu furi,
ca oricum la noi sunt cele mai mici preturi

sa nu fii increzut,
desi vei avea cel mai bun calculator

sa nu iti faci calculator din bucati,
pentru ca noi le configuram cel mai bine

sa nu pierzi timpul cautand,
ca la noi gasesti de toate

sa nu te indoiesti de service-ul nostru,
ca avem cei mai buni specialisti

sa nu faci risipa,
ca la noi poti cumpara in rate

sa stai linistit,
ca ai garantie din belsug

sa fii fidel,
ca ai discount-uri mari

sa vii la noi,
ca suntem simpatici

DC®
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

BUCURESTI ▸ Bd. Decebal 18 • 021-326 57 33 • decebal@depozituldecalculatoare.ro
BUCURESTI ▸ Stirbei Voda 172 • 021-221 73 77 • stirbei@depozituldecalculatoare.ro
BUCURESTI ▸ Ion Mihalache 109 • 021-224 18 70 • mihalache@depozituldecalculatoare.ro
BUCURESTI ▸ Stefan cel Mare 22 • 021-224 03 33 • stefancelmare@depozituldecalculatoare.ro
PITESTI ▸ Str. Republicii 162-164 • 0248 - 610 070 • pitesti@depozituldecalculatoare.ro
CALARASI ▸ Str. Bucuresti bl. 10, parter • 0242 - 333 624 • calarasi@depozituldecalculatoare.ro
BRASOV ▸ Str. Lunga nr.54 • 0268 - 470 019 • brasov@depozituldecalculatoare.ro

VA ASTEPTAM LA
Computers and Electronics Romanian Fair 2003
15-19 Aprilie 2003 Stand 4110 Pavilion 14
ROMEXPO

3DMark03

Un benchmark controversat

De departe cel mai titrat benchmark care există, 3DMark are o nouă ediție, dar aceasta nu are rezultate la fel de universal valabile ca și cea precedentă.

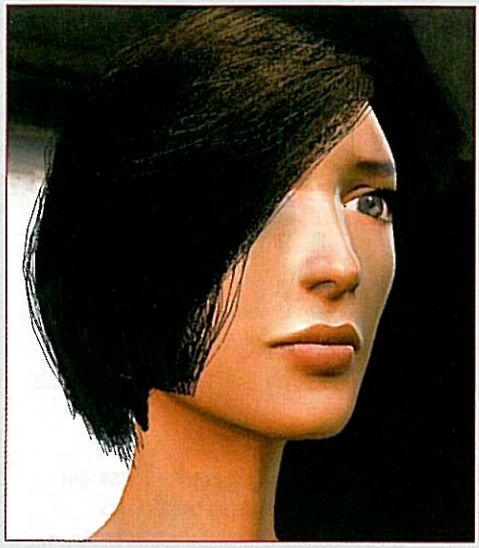
CU TOȚII SUNTEM FAMILIARI CU modul în care sunt testate performanțele în domeniul 3D ale diverselor componente de calculator, mai ales ale plăcilor grafice, dar și ale procesoarelor, plăcilor de bază și memoriilor. Se folosește o combinație de teste ale performanței reale în jocuri ce au benchmark-uri proprii (Quake 3, Serious Sam și mai nou Unreal Tournament 2003) și teste sintetice, dintre care cel produs de Futuremark, fostul Mad Onion, este considerat cel mai relevant. Până de curând nu am avut nici un motiv să ne îndoim de validitatea rezultatelor acestor teste, însă mult așteptata lansare a 3Dmark 2003 a reușit să suscite o polemică foarte serioasă în această privință și în final să pună sub semnul întrebării întreg principiul pe care se bazează ele.

CONTROVERSA

Quake 3 și 3DMark 2001 sunt destul de vechi deja și 3DMark03 era așteptat pentru o analiză mai "la zi" a graficii. Surpriza a venit în forma unui comunicat NVIDIA care îl analiza pas cu pas, concluzionând că rezultatele sale sunt absolut irelevante. A urmat un șir de declarații și contra-declarații din partea FutureMark, NVIDIA și ATI, toate susținând punctul de vedere al respectivei companii într-un mod foarte asemănător cu declarațiile politice. Am putea spune că totul începuse chiar mai înainte, când NVIDIA a renunțat să finanțeze producerea 3DMark declarând că nu este normal ca fabricanții să-i plătească pe cei care realizează un benchmark. Adevărat, dar asta nu i-ar fi împiedicat să o facă dacă le-ar fi adus vreun avantaj, mai ales că este vroba despre un benchmark foarte important. Așadar am privit atacul asupra 3DMark cu suspiciune, fiind evident că singurul motiv al acestor critici este faptul că plăcile NVIDIA nu obțin rezultate foarte bune în acest test. La scurt timp am avut posibilitatea de a efectua și noi un test, după ce prin amabilitatea Futuremark am primit un cod de înregistrare pentru a trece la varianta profesională. Acest pas a fost necesar deoarece varianta gratuită este destul de lipsită de opțiuni. Înainte de toate însă, să vedem exact ce face 3DMark2003.

Benchmark-ul constă într-o serie de teste, dintre care primele patru sunt teste "de joc" și sunt singurele luate în considerare la stabilirea scorului. În realitate însă aceste teste au destul de puțin în comun cu un joc. Dacă versiunile precedente de 3DMark foloseau o variantă a mototului Max-FX împrumutat de la Max Payne, noua versiune are un motor propriu, dezvoltat de cei de la FutureMark. Acest motor se bazează pe o idee pe care în mod clar nici un joc nu ar folosi-o, anume de a renunța la orice optimizare, în ideea că testul este neutru și arată forța brută a sistemului. În aparență logic, acest lucru este destul de discutabil.

Aparent codul neoptimizat defavorizează plăcile NVIDIA, lucru parțial confirmat de o declarație a lui John Carmack de la id Software care spune că plăcile funcționează foarte diferit una față de alta și este nevoie să fie programate căi diferite de abordare pentru fiecare. De aceea NVIDIA a depus în ultima perioadă eforturi substanțiale pentru a ajuta producătorii de jocuri să-și optimizeze codul pentru a funcționa mai bine cu chipseturile lor. Vă mai amintiți sigla "NVIDIA: The way it's meant to be played" care apare înainte de lansarea Unreal Tournament 2003? Am putea spune că până la urmă slăbiciunea în fața programelor neoptimizate este chiar vina NVIDIA, dar trebuie să luăm în considerare că nimeni nu folosește cod neoptimizat pentru a



face un joc. Problema principală aici este dacă rezultatele 3DMark clasifică în mod corect plăcile în funcţie de performanţa pe care o vor avea în jocuri. Un alt motiv de a cumpăra o placă Radeon 9700 sau GeForceFX în afară de jocuri nu prea există şi în orice caz nu este vorba despre un program complet neoptimizat.

Analizând compoziţia celor patru teste, afirmaţia producătorului că 3DMark este un benchmark prin excelenţă orientat spre DirectX 9 pare cam forţată. Primul test foloseşte de fapt DirectX 7 şi mai este şi un simulator aviatic, gen de joc prea rar pentru a fi relevant. Următoarele două teste sunt pentru DirectX 8 şi sunt mult mai spectaculoase vizual, poate doar puţin prea întunecate. Primul aminteşte de Doom III fără a folosi însă aceeaşi tehnică de programare, iar cel de-al doilea impresionează mai ales prin aspectul părului personajului feminin ce joacă rolul principal. Cel de-al patrulea test este singurul care foloseşte DirectX 9 şi prezintă un peisaj, amintind de testul "Nature" din 3DMark 2001. Punctajul se calculează folosind formula (GT1fps * 7.3) + (GT2fps * 37) + (GT3fps * 47.1) + (GT4fps * 38.7).

TESTUL NOSTRU

Trebuie reţinut că testul nostru are ca subiect benchmark-ul, nu plăcile grafice folosite. Primul lucru pe care am dorit să-l vedem, deci, este dacă diferenţa dintre cele două plăci în Unreal Tournament 2003, jocul cu cel mai avansat motor grafic al momentului, şi 3DMark 2003 este comparabilă. Plăcile folosite au fost un Hercules 3D Prophet 9700, cu Radeon 9700 şi un Leadtek Winfast A280 TD MyVIVO, cu Geforce4 Ti4800SE pe o placă de bază Shuttle AS45GTR. Rezultatele le puteţi vedea în tabelul alăturat, iar diferenţa este chiar mai mare decât ne aşteptam. Dacă în UT2003 placa Radeon este doar puţin superioară, în 3DMark03 ea apare ca fiind de mai mult de două ori mai bună. Diferenţe mai mici s-ar fi putut explica prin colaborarea strânsă dintre Epic Games şi NVIDIA, dar o astfel de diferenţă nu poate fi explicată decât prin faptul că ceva este foarte în neregulă cu 3DMark 2003. Problema constă în mare parte din alegerea tehnologiei pixel shader folosite. În mod normal se foloseşte PS 1.4 (implementat doar de ATI), iar în cazul în care acesta nu este detectat testul foloseşte PS 1.1. NVIDIA ar fi preferat PS 1.3, pentru care şi-au optimizat cel mai bine driverii, însă FutureMark a considerat că între versiunile 1.1, 1.2 şi 1.3 de pixel shader nu există diferenţe suficent de mari pentru a justifica introducerea a patru variante în loc de două. Pentru ultimul nostru test am folosit Rage 3D Tweaker, un utilitar pentru plăci ATI a cărui ultimă versiune permite forţarea versiunii de pixel shader folosite. Setând placa Radeon să folosească PS 1.1, am mai testat-o o dată. După cum vedeţi în ultima coloană a tabelului, scorul a scăzut dramatic.

În acest moment este destul de clar că nu vom folosi 3DMark03 ca benchmark în testele noastre, dar o întrebare mai importantă este dacă nu cumva ar trebui să renunţăm la testele sintetice cu totul. Testele din jocuri arată performanţele doar pentru jocul respectiv dar măcar arată performanţele dintr-o aplicaţie reală. Testele sintetice nu pot genera rezultate generice, valabile în orice situaţie, aşa că şansele sunt mai mari ca rezultatele lor să nu fie valabile în nici o situaţie. Pe parcursul timpului astfel de întrebări s-au mai pus, mai ales după ce s-a dovedit că producătorii de chipseturi grafice îşi optimizează driverii pentru a obţine rezultate mai bune în anumite teste. Dar acum, cu Doom III şi Aquanox 2 la orizont, ambele promiţând un benchmark propriu, întrebarea este mai actuală ca oricând. Argumentul final al FutureMark, acela că 3DMark03 arată valoarea plăcilor peste 6 luni nu-l vom putea verifica din păcate decât peste 6 luni. Până atunci însă el nu va fi folosit în testele nostre.

Bogdan Bridinel
Gabriel Boacă

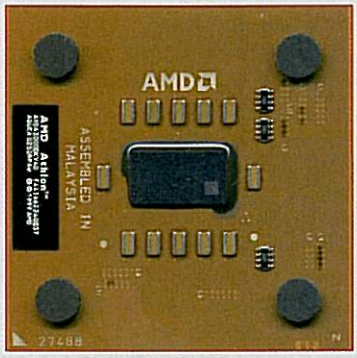
Rezultate test

	3D Prophet 9700 PS1.4	Winfast A280TD	3D Prophet 9700 - PixelShader 1.1
UT2003/1024/Flyby	163	146.9	-
UT2003/1024/botmatch	50.8	50.7	-
UT2003/1280/Flyby	138.8	109.6	-
UT2003/1280/botmatch	48.2	46.8	-
3DMark03/1024	4039	1595 - PixelShader 1.1	2436 - PixelShader 1.1
3DMark03/1280	3028	1155 - PixelShader 1.1	1722 - PixelShader 1.1

PROCESORUL BARTON

CACHE IN LOC DE MEGAHERTZI

În timp ce Intel introduce primul procesor peste 3GHz, AMD nu stă cu mâinile în sân şi lansează contraofensiva prin procesoare cu rating-uri de până la 3000+.



ÎN CONTEXTUL PIERDERILOR financiare înregistrate şi a amânării repetate a datei de lansare a procesoarelor desktop pe 64 de biţi, AMD şi-a găsit timp pentru a lansa ultimul procesor din familia Athlon XP cu nume de cod Barton. Îmbunătăţirea adusă constă în mărirea dimensiunilor celui de-al doilea nivel de cache de la 256KB la 512KB.

CARACTERISTICI TEHNICE

Vizibil, Barton se distinge de celelalte procesoare Athlon XP prin dimensiunea pastilei de siliciu care are acum de 101mm², cu 17mm² mai mare decât versiunea anterioară. Acest lucru se datorează măririi numărului de tranzistoare de la 37.6 milioane la 54.3 milioane prin integrarea celor 256KB de memorie cache Level 2 suplimentari. În timp ce temperatura maximă de funcţionare a procesorului se păstrează în jurul valorii de 85°C, tensiunea de alimentare rămâne şi ea la valoarea de 1.65V. Consumul maxim de putere a crescut de la 68.3W la 74.3W. Astfel la o creştere a suprafeţei pastilei cu 20%, căldura disipată s-a mărit cu 9%. Arhitectura memoriei cache a rămas neschimbată de la Thoroughbred fiind de tipul asociativ cu 16 câmpuri de câte 64 bytes. De aici rezultă că performanţa mărită a lui Barton se datorează exclusiv dublării cantităţii de memorie cache Level 2.

Barton 3000+ este răspunsul AMD la tehnologia Hyper-Threading de la Intel.

COMPATIBILITATE

Cea mai mare întrebare care se pune este cea a compatibilităţii cu plăcile de bază actuale. Din dorinţa AMD de a prelungi durata de viaţă a platformei Socket A, noul procesor este compatibil cu toate plăcile de bază care permit funcţionarea cu frecvenţa de bus de 333MHz şi al căror regulator de tensiune este capabil să genereze curent electric de 45A. AMD pretinde că în momentul actual peste 50% din plăcile de bază care suportă procesorul Athlon XP 1700+, pot lucra fără probleme cu Barton, fiind necesar doar un update de BIOS pentru ca noul procesor să fie recunoscut corect de sistem.

CONDIŢII DE CERTIFICARE AMD

La începutul lunii iulie 2002 AMD a început un program strict de certificare a plăcilor de bază care funcţionează corect cu procesoarele Athlon XP. Cea mai dură condiţie care trebuia respectată de către producători era implementarea unui circuit care să închidă sistemul în cazul în care temperatura procesorului, raportată din dioda termică a acestuia, atingea valori ridicate, prevenind astfel arderea nucleului şi posibil defectarea plăcii de bază. La aceste cerinţe s-a adăugat odată cu lansarea lui Barton şi condiţia ca plăcile de bază să suporte din BIOS activarea, respectiv dezactivarea funcţiei S2K Bus Disconnect, care este responsabilă cu trimiterea comenzii HALT către procesor atunci când nu există instrucţiuni de prelucrat. La primirea comenzii HALT procesorul trece într-un mod de lucru în care consumul scade, diminuându-se astfel şi cantitatea de căldură disipată. Ţinând cont de faptul că în aplicaţiile de tip office, procesorul stă neutilizat cel puţin 95% din timp, activarea lui S2K Bus Disconnect permite scăderea semnificativă a temperaturii procesorului.

RATING-URI NOI, PERFORMANŢE NOI

Datorită măririi cantităţii de memorie cache Level 2, AMD a scăzut frecvenţa de funcţionare a procesoarelor sale, rating-ul fiind însă ridicat. Astfel noua navă amiral AMD, Barton 3000+ are frecvenţa de funcţionare de 2.167GHz în timp ce procesorul cel mai performant Thoroughbred, cel cu rating-ul 2800+ este tactat la 2.25GHz. Acordarea rating-ului noilor procesoare, lansate în versiunile 2500+, 2800+ respectiv 3000+, s-a făcut prin rularea a mai multor benchmark-uri care au fost auditate de firma PriceWaterhouseCoopers.

CONCLUZIE

Barton 3000+ este răspunsul AMD la tehnologia Hyper-Threading de la Intel. Deşi Barton 3000+ nu depăşeşte fără drept de apel ca performanţă Pentium4 la 3.06GHz, în unele teste fiind chiar depăşit de Athlon XP 2800+ datorită frecvenţei de funcţionare superioare, AMD reuşeşte să aducă o creştere de performanţă în jur de 5-10% în funcţie de aplicaţie. Pe viitor AMD va trebui să crească rating-ul procesoarelor sale pentru a face faţă următorului procesor de la Intel, Prescott la 3.2GHz cu frecvenţa de bus de 800MHz.

Ionut Popa

Comparaţie

	Thoroughbred-B	Barton
Ratinguri Athlon XP	1700+ - 2800+	2500+ - 3000+
Frecvenţe	1467-2250MHz	1833-2167MHz
Frecvenţă de bus	266/333MHz	333MHz
Tehnologie fabricaţie	0.13microni	0.13microni
Mărime cache	L1 = 128KB; L2 = 256KB	L1 = 128KB; L2 = 512KB
Suprafaţă nucleu	84sq.mm	101sq.mm
Tranzistoare	37.6 million	54.3 million
Voltaj nucleu	1.6-1.65V	1.65V
Temperatură maximă	85°C	85°C
Căldură disipată	68.3W	74.3W

Generaţiile Athlon

	Număr de straturi	Frecvenţe
AMD Thunderbird	6	Athlon 650 MHz - 1400 MHz
AMD Palomino	7	Athlon XP 1500+ - XP 2100+
AMD Thoroughbred "A"	8	Athlon XP 1700+ - XP 2200+
AMD Thoroughbred "B"	9	Athlon XP 1700+ - XP 2800+
AMD Barton	9	Athlon XP 2500+ - XP 3000+

THE MAXIIMUM EDGE

ABIT
Your Reliable Partner
www.ABIT.com.tw

ABIT

Are You Fast Enough?

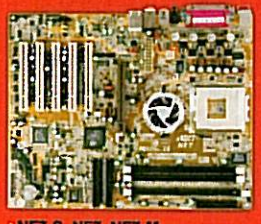
OTES™ MAX2 SERILLEL™ ATA150

ABIT SoftMenu™ www.abit.com.tw

ABIT Engineered www.abit.com.tw

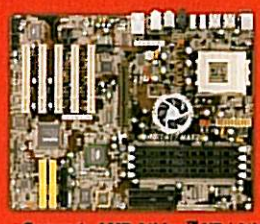
CeBIT
HANNOVER · GERMANY
12-19 MARCH 2003
Hall 23 Stand B29

Get ABIT. Stay in the Game.



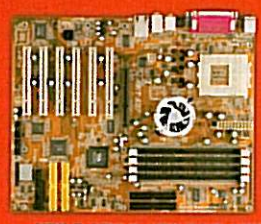
NF7 Series

- NF7-S, NF7, NF7-M
- Supports AMD Athlon™ XP / Athlon / Duron Processors
- Socket A 200/266/333 MHz / FSB CPUs
- NVIDIA nForce2 chipset
- 3 Dual DDR DIMMs Support DDR 400/333/266/200
- ABIT Serillel™ ATA (NF7-S)
- On board LAN, 6-Channel sound and S/PDIF out
- nVIDIA's Dolby Soundstorm™ Technology (NF7-S)
- USB 2.0, Firewire (1394) and AGP8X
- ABIT 5-bit FID and SoftMenu for overclocking



AT7-MAX2 MAX2

- Supports AMD Athlon™ XP / Athlon / Duron Processors
- Socket A 200 / 266 / 333 MHz / FSB CPUs
- 4 DIMMs Support DDR 400 / 333 / 266 / 200
- ABIT Serillel™ ATA RAID
- On board LAN, 6-Channels sound and S/PDIF out
- 10 USB 2.0, 3 Firewire (1394) and AGP8X
- ABIT 5-bit FID and SoftMenu for overclocking



KD7 Series

- KD7-G, KD7-S, KD7-RAID, KD7
- Supports AMD Athlon™ XP / Athlon / Duron Processors
- Socket A 200/266/333 MHz CPUs
- 4 DDR DIMMs Support DDR 400/333/266/200
- 6-Channel Audio and S/PDIF Out
- USB 2.0, LAN and AGP8X
- ABIT Serillel™ ATA RAID (KD7-G/KD7-S)
- Gigabit LAN and ATA133 RAID (KD7-G/KD7-S)
- ABIT 5-bit FID and SoftMenu for overclocking

Pentru informatii suplimentare contactati distributorii:

K Tech Electronics
Bucuresti, Calea Grivitei nr. 397
Tel. 021-22.44.535 Fax 021-224.55.86

Tape Computer
Bucuresti, Splaiul Unirii nr. 8
Tel. 021-330.57.83 Fax 021-330.90.22

SUBTIRE IN TALIE

TEST DE MONITOARE LCD

Evoluția rapidă a tehnologiilor și prețurilor monitoarelor LCD a făcut ca acestea să devină o alternativă viabilă la monitoarele CRT, motiv pentru care am decis să testăm cele mai populare modele, cele de 15" și cele de 17".

DEȘI CU UN AN ÎN URMĂ PREȚUL monitoarelor LCD era cu mult peste cel al monitoarelor CRT, singurul avantaj oferit fiind spațiul ocupat foarte redus, lucru care a fost suficient pentru achiziționarea lor de către firme, anul acesta a adus monitoare LCD cu prețuri sub 300$. Cu acești bani se poate achiziționa un monitor de 15" decent care oferă o diagonală vizibilă egală cu cea a unui monitor convențional de 17".

CARACTERISTICI LCD (TIMP RĂSPUNS, UNGHI DE VEDERE ETC.)

Cea mai importantă caracteristică care trebuie urmărită la un monitor LCD este timpul de răspuns, care se definește ca suma timpilor în care un pixel trece de la alb la negru și cel în care revine la alb. Cu cât mai mic este acest timp cu atât efectul încetoșare a imaginilor în mișcare se diminuează.

Cealaltă caracteristică ce trebuie urmărită la achiziționarea unui monitor LCD este unghiul de vedere al imaginii. Acesta se definește ca unghiul maxim din care poate fi privit ecranul monitorului fără ca imaginea să-și schimbe proprietățile. Ideal este un unghi de vedere de 120°.

TEHNOLOGII

În momentul actual există trei tehnologii de fabricație a monitoarelor LCD: TN+Film, IPS și MVA. TN+Film înseamnă Twisted Nematic+Film și este cea mai veche tehnologie de pe piață, în care cristalele lichide sunt așezate în același unghi față de suprafața filtrului. Partea "Film" din titlu vine de la stratul adițional adăugat ecranului pentru a mări unghiul de vedere. Adăugarea acestui strat de film mărește unghiurile de vedere de la 90° la 150° dar nu are impact asupra contrastului sau a timpului de răspuns, de altfel slabe. Când tranzistorul din spatele unui pixel generează un voltaj egal cu zero, cristalele se aliniază la un unghi de 90° față de suprafața ecranului, în acest fel lumina este lăsată să treacă și pixelul are culoarea albă. La generarea tensiunii maxime cristalele se așează în paralel cu suprafața ecranului, blocând trecerea luminii, pixelul devenind negru. La defectarea unui tranzistor pixelul pe care îl controlează devine alb pentru totdeauna, în primii ani ai acestei tehnologii existând ecrane cu peste 10 pixeli defecți din fabricație.

Inițialele IPS vin de la In-Plane Switching, tehnologia mai numindu-se și Super-TFT. În această tehnologie avem un filtru aplicat pe ecran cu orificii alungite, cristalele lichide având și ele o formă alungită. Fiecare pixel este controlat de doi electrozi. La aplicarea unei tensiuni egale cu zero cristalele sunt aliniate perfect cu găurile din filtrul ecranului, generând astfel un negru perfect. La aplicarea tensiunii maxime cristalele se rotesc, pixelul devenind alb. Deși această tehnologie oferă un unghi de vedere de până la 170°, timpul de răspuns al cristalelor este mai mare decât cel obținut de tehnologia TN+Film. MVA sau Multi-Domain Vertical Alignment este o tehnologie dezvoltată de Fujitsu care oferă unghiuri de vedere verticale și orizontale egale cu valoarea de 160° și un timp de răspuns de aproximativ 25ms. Tehnologia se aseamănă puțin cu IPS, însă lipsa câmpului magnetic dual permite simplificarea structurii, lucru care are un impact pozitiv asupra timpului de răspuns. Problema acestei tehnologii este că atunci când se aplică o tensiune intermediară cristalul nu se rotește complet. Astfel, de exemplu, privind din față ecranul care afișează culoarea verde închis, imaginea va deveni un verde deschis dacă modificăm unghiul de vedere. Rezolvarea acestei probleme a venit prin schimbarea formei fiecărui subpixel al imaginii astfel încât cristalele să nu mai fie aliniate în aceeași direcție. Astfel acestea sunt aliniate în cât mai multe planuri astfel încât imaginea să fie aceeași indiferent de punctul din care este privită.

SISTEMUL DE TEST

Sistemul de test a fost alcătuit din placa de bază Shuttle AS45GTR, motorizată de un procesor Intel Pentium4 la 2.4GHz. Placa video folosită a fost Matrox Parhelia cu 128MB DDRAM. Pentru fiecare monitor în parte au fost instalați driverii care au însoțit produsul sau cei disponibili pe site-ul producătorului.

SISTEMUL DE NOTARE

În testul nostru am punctat caracteristicile de contrast/luminozitate cu 25%, cele de geometrie cu 25%, timpul de răspuns contribuind cu 20%. În final afișarea culorilor a punctat cu 20%, dotările contribuind cu 10%. Pentru testare am folosit programul Nokia Monitor Test și vizionarea de filme pentru aprecierea contrastului, luminozității și a timpului de răspuns. Quake 3 Arena a fost și el folosit pentru determinarea comportării în jocuri. Testul este împărțit în două categorii: monitoare de 15" și de 17".

CONCLUZIE

Deși monitoarele LCD nu se ridică la nivelul celor CRT din punct de vedere al performanțelor, tehnologiile evoluează, anul acesta fiind deja lansate monitoare cu timp de răspuns de 16ms de la Hitachi.

Ionuț Popa

SAMSUNG

Computers and Electronics Romanian Fair 2003

Vã asteptãm la : Pavilionul 14, Stand 4126

CRT Monitor SyncMaster 765MB

LCD Monitor SyncMaster 171MP

CD-ROM, CD-RW, DVD

HDD spin point 40 Gb, 60 Gb

LCD Monitors SyncMaster 152S / 172S

DECK Computers

reprezentant SAMSUNG - IT Romania
service center SAMSUNG - IT Romania

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung-monitor.ro

Explorer E-5002L

LCD de 15" pentru nepretenţioşi

301$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

CE OFERĂ?
Explorer E-5002L este un monitor LCD de 15" construit în tehnologie TFT care oferă o rezoluţie maximă de 1024x768 pixeli la 75Hz.

DE CE DA?
Calitatea maximă a imaginii se obţine la rezoluţia maximă de 1024x768 pixeli, restul rezoluţiilor, afişând imaginea prin interpolare, acest lucru dând impresia de imagine în ceaţă. Opţiunile OSD-ului sunt medii, dar conţin toate opţiunile necesare pentru reglarea imaginii. Se remarcă funcţia de corecţie automată a imaginii care funcţionează ireproşabil.

DE CE NU?
Imaginea pare întunecată şi culorile şterse deoarece contrastul şi luminozitatea nu sunt reglabile în plaje satisfăcătoare. Deşi timpul de răspuns al cristalelor este raportat de producător ca fiind de 27 ms, imaginile în mişcare produc un efect supărător, lăsând umbre pe ecran.

CONCLUZIE
E-5002L este unul din cele mai ieftine monitoare LCD de 15". Performanţele sale îl recomandă utilizatorilor nepretenţioşi.

- Rezoluţie maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 350:1
- Timp de răspuns: 40ms
- Unghi de vedere: V - 75°, O - 70°
- Standard: TCO99

Nota finală **7.95**

LiteOn Litepanel 150

Boxe incluse

295$ Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

CE OFERĂ?
LiteOn oferă prin Litepanel 150 un display LCD care poate fi montat pe perete şi care include două boxe active în piciorul de sprijin.

DE CE DA?
Monitorul are un aspect plăcut care se distinge de majoritatea concurenţilor. Din BIOS se poate seta temperatura de culoare, restul funcţiilor fiind cele standard. Boxele incluse redau sunetul la o calitate acceptabilă. Litepanel 150 este însoţit de manualul de instalare şi utilizare şi de o disketă cu driveri.

DE CE NU?
Testul a pus în evidenţă existenţa unor mici probleme de convergenţă. Efectul Moiré nu este foarte accentuat, însă redarea nuanţelor mai deschise nu se face foarte bine, acest lucru datorându-se contrastului şi luminozităţii destul de slabe. Timpul de răspuns este mare pentru standardele actuale.

CONCLUZIE
Deşi LiteOn Litepanel 150 are performanţe medii, el oferă dotări neîntâlnite la toţi concurenţii, lucru care îl recomandă din plin.

- Rezoluţie maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 350:1
- Timp de răspuns: 40ms
- Unghi de vedere: V - 100°, O - 80°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.03**

Mitsubishi E55LCD

Formă compactă

352$ UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

CE OFERĂ?
Mitsubishi oferă un monitor compact de 15" cu un design clasic.

DE CE DA?
Monitorul are dimensiuni foarte mici, lucru care face ca spaţiul ocupat pe birou sa fie neglijabil. Meniul OSD este uşor accesibil prin intermediul celor 4 butoane frontale ale monitorului. Erorile de convergenţă ale lui E55LCD sunt prezente dar nu deranjează.

DE CE NU?
Luminozitatea şi convergenţa acestui monitor sunt nesatisfăcătoare, lucru care face ca nuanţele prea închise sau prea deschise să nu fie afişate corespunzător. Efectul Moiré este prezent şi este supărător. Timpul de răspuns al monitorului este mult prea mare, deşi cel declarat de producător este de 30ms. Astfel imaginea în jocuri sau în filme lasă urme pe ecran.

CONCLUZIE
Deşi performanţele monitorului nu sunt de invidiat, forma sa compactă şi uşurinţa în utilizare recomandă achiziţionarea lui Mitsubishi E55LCD.

- Rezoluţie maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 200cd/m²
- Contrast: 300:1
- Timp de răspuns: 30ms
- Unghi de vedere: V - 60°, O - 45°
- Standard: TCO99

Nota finală **7.33**

Philips 150S3F

Dimensiuni mici

351$ Tornado Sistems / Atlas Computer - 021-206.77.40 / 021-322.70.06 - www.tornado.ro / www.atlascomputer.ro

CE OFERĂ?
Philips 150S3F este un monitor LCD de 15" cu profil mic.

DE CE DA?
Primul lucru care sare în ochi la 150S3F este dimesiunea sa foarte redusă, practic prin ridicarea ecranului în poziţia cea mai de sus a piciorului de susţinere, obţinem o distanţă de cel mult 10 cm faţă de suprafaţa mesei. Monitorul vine însoţit de manualul de utilizare şi de un CD cu driveri. Timpul de răspuns al monitorului este destul de bun, imaginea lăsând totuşi unele urme pe ecran.

DE CE NU?
Oricât am fi încercat să reglăm luminozitatea monitorului, imaginea este prea întunecată, culorile foarte închise fiind afişate negru. Erorile de convergenţă sunt destul de accentuate. Efectul Moiré este destul de enervant pe imagini cu font deschis.

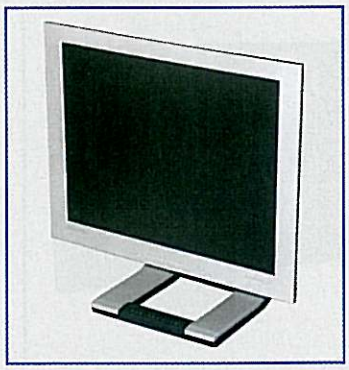
CONCLUZIE
Philips impresionează prin forma sa compactă care permite instalarea sa pe cele mai înghesuite birouri.

- Rezoluţie maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 220cd/m²
- Contrast: 350:1
- Timp de răspuns: 40ms
- Unghi de vedere: V - 50°, O - 75°
- Standard: TCO99

Nota finală **7.63**

Samsung SyncMaster 152S

Design modern



322EUR
DECK Computers Internațional
021-434.34.00
www.deck.ro

CE OFERĂ?
Samsung ne oferă un monitor cu o formă modernă, carcasa având culoarea gri, spațiul ocupat de monitor fiind redus.

DE CE DA?
Monitorul are un design modern și o formă ergonomică. În pachetul cu care este livrat monitorul avem și un sistem de montare pe perete al monitorului. Piciorul lui SyncMaster 152S se pliază ușor în spatele monitorului și poate fi ajustat foarte ușor pe verticală. La capitolul convergență monitorul stă foarte bine. Efectul Moiré nu este foarte pronunțat. Pe lângă manualul de instalare avem și un CD cu driveri.

DE CE NU?
Contrastul și luminozitatea acestui monitor sunt destul de slabe astfel încât nuanțele prea închise sunt afișate incorect. Timpul de răspuns este destul de mare, imaginile în mișcare deranjând ochiul.

CONCLUZIE
Prin forma compactă și performanțele medii Samsung SyncMaster se recomandă utilizatorilor care doresc un monitor cu design modern hi-tech.

- Rezoluție maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 330:1
- Timp de răspuns: 25ms
- Unghi de vedere: V - 60°, O - 79°
- Standard: TCO99

Nota finală 7.95

Acorp 9LCD15B

Dotări standard

280$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

CE OFERĂ?
Acorp 9LCD15B este un monitor LCD de 15" cu dotări standard ce oferă un refresh de 75HZ la rezoluția maximă de 1024x768 pixeli.

DE CE DA?
Contrastul monitorului este puternic, textul negru pe fond alb fiind afișat foarte bine. Unghiul de vedere este destul de mare, permițând privirea din lateral a monitorului fără a pierde din luminozitate. Construcția monitorului este solidă, piciorul de sprijin oferind o bună stabilitate.

DE CE NU?
Luminozitatea acestui monitor lasă de dorit. Din această cauză imaginea are un aspect întunecat, devenind obositoare după mai multe ore de utilizare continuă. Timpul de răspuns al cristalelor lichide este mare, la derularea textului pe fond deschis, acesta lăsând urme deranjante pe ecran. Dotările monitorului sunt sărace, deși pe masca frontală avem două locuri pentru montarea de boxe.

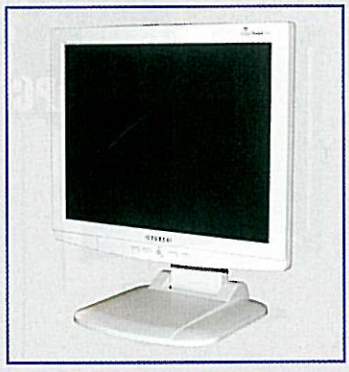
CONCLUZIE
Luminozitatea și timpul de răspuns mai bune ar fi ridicat performanțele acestui monitor.

- Rezoluție maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 400:1
- Timp de răspuns: 30ms
- Unghi de vedere: V - 160°, O - 160°
- Standard: TCO99

Nota finală 7.70

Hyundai ImageQuest Q15

Hub USB



300$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

CE OFERĂ?
Hyundai oferă prin ImageQuest Q15 un monitor cu posibilitatea de conectare a maxim 2 dispozitive USB prin Hub-ul inclus.

DE CE DA?
Monitorul s-a distins în teste prin luminozitatea foarte bună și prin erori de convergență minime. Meniul OSD nu are dotări foarte bune, însă permite setarea adecvată a imaginii. Cu monitorul este livrat și cablul de conectare a hub-ului USB la calculator. Piciorul de sprijin are o construcție robustă, monitorul fiind dotat și cu posibilitatea de montare verticală pe perete. Monitorul este livrat împreună cu un CD cu driveri și varianta electronică a manualului de utilizare.

DE CE NU?
Efectul Moiré este prezent destul de mult în special pe imaginile cu fundal deschis. O problemă mare a monitorului o reprezintă afișarea nuanțelor închise de culori care sunt afișate negru.

CONCLUZIE
Prin dotarea cu un Hub USB și cu posibilitatea de montare pe perete, Hyundai ImageQuest Q15 se adresează utilizatorilor nonconformiști.

- Rezoluție maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 300:1
- Timp de răspuns: 20ms
- Unghi de vedere: V - 100°, O - 140°
- Standard: TCO99

Nota finală 8.38

IIYAMA AX3817UT D

Contrast puternic

379$ Best Computers
021-345.55.05
www.bestcomputers.ro

CE OFERĂ?
IIYAMA oferă un monitor LCD de 15" standard cu rezoluția maximă de 1024x768 pixeli și conectare analogică D-Sub cu 15 pini.

DE CE DA?
În test monitorul a avut o comportare bună, de remarcat fiind erorile minime de convergență, contrastul puternic și luminozitatea bună. Culorile afișate de monitor sunt foarte vii, în special albastrul foarte natural. Monitorul este însoțit de manualul de instalare și utilizare. Timpul de răspuns al monitorului este destul de bun, imaginile în mișcare nederanjând ochiul.

DE CE NU?
Problema cea mai mare cu care se confruntă IIYAMA AX3817UT D este afișarea corectă a nuanțelor închise de culoare. Astfel în imagini zonele întunecate sunt afișate negru. Efectul Moiré este destul de accentuat, în special pe fond deschis.

CONCLUZIE
Forma compactă și calitatea imaginii afișate fac din IIYAMA AX3817UT D un monitor excelent pentru uzul de zi cu zi.

- Rezoluție maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 300cd/m²
- Contrast: 450
- Timp de răspuns: 25ms
- Unghi de vedere: V - 60°, O - 75°
- Standard: TCO99

Nota finală 8.50

PCALL LA1501GAHA

Timp de răspuns ridicat

N/E$ Omnitech Trading SA
021-326.80.38
www.omnitechgroup.ro

CE OFERĂ?
PCALL a produs un monitor LCD cu diagonala de 15" ce oferă o rezoluție standard de 1024x768 pixeli la 75HZ.

DE CE DA?
Monitorul are o formă compactă cu forme clasice. Pe CD-ul care însoțește produsul avem driverii pentru instalarea monitorului și manualul în format electronic. În test convergența imaginii prezintă erori minime.

DE CE NU?
Pe tot parcursul testului pe toată suprafața ecranului și-a făcut simțită prezența în mod deranjant eroarea Moiré. Contrastul monitorului este foarte slab, lucru care duce în principal la afișarea unei imagini foarte întunecate. Nuanțele prea închise sunt afișate negru. Timpul de răspuns este foarte mare, imaginile dinamice devenint deranjante în foarte scurt timp.

CONCLUZIE
Prin integrarea a două boxe în masca frontală PCALL oferă prin LA1501GAHA un monitor pentru utilizatorii nepretențioși.

- Rezoluție maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 250:1
- Timp de răspuns: 50ms
- Unghi de vedere: V - 80°, O - 120°
- Standard: TCO99

Nota finală **6.93**

LG Flatron L1510S

Performanțe bune

301$ Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

CE OFERĂ?
LG continuă linia monitoarelor Flatron cu design modern prin L1510S, oferind un monitor LCD de 15" cu rezoluția maximă de 1024x768 pixeli la un refresh de 75HZ.

DE CE DA?
Deși specificațiile tehnice ale lui L1510S nu sunt cele mai bune, în testul nostru am putut observa un timp de răspuns foarte bun și contrast, luminozitate reglabile în plaje rezonabile pentru a obține o imagine clară. Efectul Moiré nu este foarte puternic. Pe CD-ul care însoțește monitorul se află și programul de calibrare a culorilor E-Color.

DE CE NU?
Erorile de convergență ale lui LG Flatron L1510S sunt mici, ele fiind observabile în special spre marginile ecranului. Pe partea de ergonomie nu avem de reproșat nimic piciorului de sprijin ci doar mufei D-Sub care este amplasată într-o poziție greu accesibilă.

CONCLUZIE
Performanțele bune și designul modern îl recomandă pe LG Flatron L1510S și utilizatorilor pretențioși.

- Rezoluție maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 220cd/m²
- Contrast: 300:1
- Timp de răspuns: 30ms
- Unghi de vedere: V - 120°, O - 90°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.53**

NEC LT15

Formă clasică

339$ FiT Distribution
021-231.09.22
www.fit.com.ro

CE OFERĂ?
LT15 este un monitor de la NEC ce oferă performanțe bune pentru categoria din care face parte.

DE CE DA?
În testul de geometrie LT15 s-a remarcat prin erorile de convergență reduse și prin efectul Moiré vizibil doar pe imaginile cu fundal deschis. Piciorul de sprijin al monitorului se poate roti destul de mult pe orizontală.

DE CE NU?
Contrastul și luminozitatea nu sunt foarte puternice dar reușesc să ofere o imagine clară. Nuanțele prea deschise sunt afișate incorect, însă acest lucru se poate corecta prin scăderea luminozității. Timpul de răspuns este destul de mare, mișcările bruște în filme și jocuri lăsând unele urme pe ecran. Monitorul este livrat doar cu manual, pentru driveri fiind nevoiți sa apelăm la site-ul producătorului.

CONCLUZIE
Performanțele bune ale lui NEC LT15 îl recomandă oricărui tip de utilizator iar calitatea afișării permite folosirea îndelungată zi de zi.

- Rezoluție maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 300:1
- Timp de răspuns: 25ms
- Unghi de vedere: V - 70°, O - 60°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.11**

Sony SDM-S51

Performanțe medii

451$ UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

CE OFERĂ?
Sony SDM-S51 este un monitor de 15" cu carcasa neagră și butoanele OSD-ului poziționate în partea dreaptă a eranului.

DE CE DA?
Deși contrastul specificat de producător este de 300:1 în test acesta a fost suficient pentru a obține o imagine clară și culori vii. Luminozitatea este și ea reglabilă în plaje generoase. Erorile de convergență ale lui SDM-S51 sunt medii spre marginea ecranului și se micșorează spre centru.

DE CE NU?
Monitorul este livrat doar cu un manual sumar de instalare și utilizare tradus în 5 limbi străine, pentru driverii dedicați fiind nevoiți să apelăm la Internet. Efectul Moiré este destul de deranjant, în special pe imagini cu fond deschis. Timpul de răspuns al monitorului este mare, lucru vizibil și obositor la derularea textului dintr-o pagină web spre exemplu.

CONCLUZIE
Calitatea imaginii afișate și aspectul modern al lui SDM-S51 confirmă calitatea monitoarelor Sony.

- Rezoluție maximă: 1024x768@75HZ
- Diagonală: 15"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 300:1
- Timp de răspuns: 30ms
- Unghi de vedere: V - 90°, O - 120°
- Standard: TCO99

Nota finală **7.98**

Preț bun ...

Preț mai bun ...

Prețul cel mai bun ...

la-l de la Surfer D1300

Procesor: AMD Duron 1300MHz
Memorie: 128MB SDRAM PC133
Hard-disk: 20GB UltraATA100
CDROM: 52x UltraATA33
Floppy Disk: 1.44MB, 3.5"
Video: SiS 3D AGP 64MB shared
Sunet: AC'97 compatibil
Rețea: 10/100 Fast Ethernet
Modem: 56Kbps, V.90
Carcasă: 300W ATX Minitower
Altele: Tastatură şi Mouse

250$

fără TVA

Vizitați noul www.bestcomputers.ro!

Magazine:

* Unirea Shopping Center - Corp Central, Etaj 3 - Tel: 021 303.01.91/Fax: 021 313.56.75
* Bucur-Obor - Şos. Colentina nr. 2, Bloc ALMO, Corp 2, Etaj 1 - Tel/Fax: 021 252.69.27
* Elisabeta - B-dul Regina Elisabeta nr. 25 - Tel: 021 314.76.98/Fax: 021 314.76.99
* Lipscani - B-dul I.C.Brătianu, Pasaj Pietonal Lipscani - Tel/Fax: 021 310.28.32
* Dorobanți - Calea Dorobanți nr. 10 (Str. Mihai Eminescu nr. 17) - Tel/Fax: 021 211.85.04

Sediu Central:

* B-dul Theodor Pallady nr. 26, Sector 3 - Tel/Fax: 021 345.55.05/06/07

www.bestcomputers.ro info@bestcomputers.ro

magazinul TĂU de calculatoare

Albatron L17AT

LCD "full-options"

499$ SPOT Digital
021-411.06.75
www.spot.ro

CE OFERĂ?
Monitor LCD de 17 inci, ce încorporează un TV Tuner. Include telecomandă atât pentru modul CATV (Tuner), cât și pentru modul VGA (monitor).

DE CE DA?
Prin simpla conectare la CATV obținem un televizor autentic cu diagonala de 17". L17AT prezintă de asemenea multiple intrări: SVideo, CATV/antena, VGA. Meniul OSD se poate controla și prin intermediul telecomenzii. Unghiul de vizibilitate este foarte bun. Mobilitatea monitorului este deosebită (se poate roti aproape 180°). Calitatea imaginii este satisfăcătoare doar la 1280x1024.

DE CE NU?
Tunerul încorporat este redus ca funcționalitate, nu se pot efectua setări uzuale pentru un Tuner TV, de genul: căutare manuală a programelor, reglaj fin al canalelor sau setarea sistemului de redare (este setat pe PAL DK și nu am reușit să îl setăm pe PAL BG pentru recepționarea tuturor programelor).

CONCLUZIE
Performanțele satisfăcătoare și integrarea unui TV Tuner fac din Albatron L17AT o alegere bună.

- Rezoluție maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 350:1
- Timp de răspuns: 25ms
- Unghi de vedere: V - 160°, O - 160°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.15**

NEC Multisync LCD1700U

Performanțe bune

562$ UltraPRO Computers / FiT Distribution - 021-211.70.90 / 021-231.09.22 - www.ultrapro.ro / www.fit.com.ro

CE OFERĂ?
NEC Multisync LCD1700U este un monitor LCD de 17" ce oferă o rezoluție maximă de 1280x1024 pixeli la un refresh de 75HZ.

DE CE DA?
Monitorul afișează o imagine foarte bună și în rezoluții inferioare celei maxime datorită interpolării excelent realizate. Textul se poate citi și din unghiuri laterale mari, deși luminozitatea imaginii scade cam mult.

DE CE NU?
Deși rezoluția maximă este suportată la un refresh de 75HZ, NEC recomandă să folosim un refresh de 60HZ. Timpul de răspuns al monitorului este destul de mare, ferestrele și cursorul lăsând urme deranjante pe ecran la deplasări rapide ale acestora. Luminozitatea imaginii este destul de slabă, nuanțele de gri închis fiind afișate ca negru. Din OSD se poate regla efectul Moiré și temperatura culorilor.

CONCLUZIE
Suprafața mare a afișării, imaginea de rezoluție mică excelentă face din NEC Multisync LCD1700U un LCD perfect pentru folosirea zilnică pentru perioade mari de timp.

- Rezoluție maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 400:1
- Timp de răspuns: 40ms
- Unghi de vedere: V - 125°, O - 140°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.93**

Dell 1702FP

Dotări complete

654$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

CE OFERĂ?
Dell ne oferă prin 1702FP un monitor de 17" cu rezoluția maximă de 1280x1024 pixeli la un refresh de 75HZ.

DE CE DA?
Dotările acestui monitor includ pe lângă normalul manual de utilizare și CD cu driveri și un adaptor pentru sistemul de alimentare american cu curent la 110V. Pentru conectarea la placa video avem la dispoziție atât mufe D-Sub cât și DVI. Contrastul acestui monitor este puternic, valoarea raportată de producător fiind de 500:1. OSD-ul permite modificarea temperaturii de culoare și a frecvenței pixelului.

DE CE NU?
Luminozitatea lui Dell 1702FP este destul de slabă, imaginea având un aspect întunecat. Timpul de răspuns deși este declarat ca fiind 25ms, face ca imaginile în mișcare să încetoșeze ecranul.

CONCLUZIE
Prin dotările sale bogate și prin contrastul puternic, Dell 1702FP se recomandă ca un monitor pentru uzul zilnic la birou sau acasă.

- Rezoluție maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini, DVI
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 500:1
- Timp de răspuns: 25ms
- Unghi de vedere: V - 85°, O - 85°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.50**

Hitachi CML 171SXW

Dotări multimedia

740EUR MGT Educational
021-232.88.94
www.mgt.ro

CE OFERĂ?
Hitachi a reușit să realizeze prin CML 171SXW un monitor multimedia prin montarea a două boxe și a unui microfon în masca frontală.

DE CE DA?
Pentru cei care folosesc Internetul pentru video-conferințe acest monitor este ideal prin încorporarea celor 2 boxe și a microfonului, care oferă o calitate a sunetului satisfăcătoare. Meniul OSD este ușor accesibil prin intermediul a trei butoane. În test monitorul s-a remarcat prin covergența foarte bună. Efectul Moiré este foarte puțin prezent.

DE CE NU?
Oricât ne-am chinuit să reglăm parametrii acestui monitor nu am reușit să obținem o imagine perfectă, aspectul acesteia fiind încețoșat. Contrastul și luminozitatea sunt reglabile în plaje prea mici, imaginea obținută pe monitor fiind deranjantă. Culorile afișate sunt prea șterse.

CONCLUZIE
Prin aria de afișare mare și dotări multimedia complete Hitachi se recomandă ca un monitor valoros pentru utilizatorii nepretențioși.

- Rezoluție maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 230cd/m²
- Contrast: 300:1
- Timp de răspuns: 50ms
- Unghi de vedere: V - 60°, O - 60°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.10**

Hitachi CML 174SXW

Carcasa neagră

724EUR MGT Educational
021-232.88.94
www.mgt.ro

CE OFERĂ?
Hitachi CML 174SXW este un monitor din clasa business, oferind conectare D-Sub şi DVI şi culoare neagră pentru carcasă.

DE CE DA?
Conectarea digitală DVI îmbunătăţeşte calitatea imaginii. În teste erorile de convergenţă sunt minime, efectul Moiré este slab, negrul afişat de monitor este foarte curat. Contrastul mare creează o imagine clară şi luminoasă. Culoarea neagră a carcasei creează o impresie plăcută. Configurarea monitorului se face foarte uşor prin intermediul meniului OSD.

DE CE NU?
Deşi contrastul este puternic am fi preferat şi o luminozitate mai mare deoarece nuanţele mai întunecate sunt afişate negru. Timpul de răspuns destul de mare face ca mişcările rapide ale imaginii să lase urme deranjante pe ecran. Piciorul de sprijin al monitorului are suprafaţa prea mică.

CONCLUZIE
Prin aspectul îngrijit şi multiplele posibilităţi de conectare, Hitachi CML 174SXW lasă o impresie plăcută utilizatorului.

- Rezoluţie maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini, DVI
- Luminozitate: 260cd/m²
- Contrast: 400:1
- Timp de răspuns: 40ms
- Unghi de vedere: V - 80°, O - 80°
- Standard: TCO99

Nota finală 8.08

Hyundai ImageQuest Q17

Super dotări

551$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

CE OFERĂ?
Hyndai ImageQuest Q17 oferă toate dotările care pot fi dorite de un utilizator pretenţios.

DE CE DA?
Imaginea afişată de ImageQuest Q17 are culori vii şi erori de convergenţă minime. Timpul de răspuns este foarte bun. Pentru conectare avem atât D-Sub cu 15 pini cât şi DVI pentru semnal analog. Piciorul monitorului se pliază în spatele monitorului astfel încât acesta poate fi montat pe perete cu ajutorul unui dispozitiv special care se achiziţionează separat.

DE CE NU?
Contrastul şi luminozitatea ar fi trebuit să fie mai puternice sau să respecte specificaţiile producătorului care menţionează cifra de 500:1 pentru contrast. Efectul Moiré este puternic şi nu poate fi înlăturat din OSD. În pachetul care însoţeşte produsul nu avem livrat cablul de conectare DVI.

CONCLUZIE
Prin calitatea imaginii şi dotările foarte bune Hyundai ImageQuest Q17 se recomandă ca un monitor de top.

- Rezoluţie maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini, DVI
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 500:1
- Timp de răspuns: 20ms
- Unghi de vedere: V - 125°, O - 150°
- Standard: TCO99

Nota finală 9.30

Philips 170S2b

Culori vii

538$ Atlas Computer
021-322.70.06
www.atlascomputer.ro

CE OFERĂ?
Philips a realizat prin 170S2b un monitor cu un design plăcut al carcasei, cu diagonala vizibilă de 17" şi contrast puternic.

DE CE DA?
Suprafaţa mare de afişare permite lucrul în rezoluţii mari fără a fi afectat în mod negativ ochiul. În test convergenţa imaginii a avut erori minime. Efectul Moiré se face simţit foarte slab. Contrastul foarte bun şi luminozitatea reglabilă în plaje acceptabile permit afişarea unei imagini clare, cu un aspect foarte natural al culorilor. Monitorul este livrat împreună cu manualul de utilizare şi un CD cu driveri.

DE CE NU?
Singurul lucru deranjant la Philips 170S2b este timpul de răspuns mediu care face ca mişcările bruşte ale imaginii să lase urme întunecate pe ecran care devin obositoare la folosirea îndelungată a monitorului.

CONCLUZIE
Performanţele bune şi claritatea imaginii fac din Philips 170S2b o alegere foarte bună pentru orice categorie de utilizatori.

- Rezoluţie maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 400:1
- Timp de răspuns: 40ms
- Unghi de vedere: V - 80°, O - 80°
- Standard: TCO99

Nota finală 8.96

Samsung SyncMaster 171MP

Tuner încorporat

840EUR
DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

CE OFERĂ?
SyncMaster 171MP face parte din linia multimedia a monitoarelor LCD de la Samsung şi oferă tuner TV şi boxe încorporate.

DE CE DA?
Pe partea de multimedia lui SyncMaster 171MP nu i se poate reproşa nimic. Toate setările din OSD pot fi accesate prin intermediul telecomenzii încorporate. Pentru boxele incluse se pot seta nivelurile de volum, cel al başilor şi înaltelor. Monitorul are şi mufe VIDEO şi S-VIDEO pentru conectarea dispozitivelor externe. SyncMaster 171MP este livrat împreună cu cablu audio, mufă Scart, tuner box şi CD cu driveri şi programele Natural Color şi Mouse Screen.

DE CE NU?
Geometria imaginii este peste medie însă contrastul şi luminozitatea ar fi trebuit să fie mai puternice. Timpul de răspuns al monitorului este destul de mare, acest lucru fiind foarte vizibil la derularea unui text.

CONCLUZIE
Dotările multimedia complete şi performanţele bune recomandă achiziţionarea a lui Samsung SyncMaster 171MP.

- Rezoluţie maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 400:1
- Timp de răspuns: 25ms
- Unghi de vedere: V - 80°, O - 80°
- Standard: TCO99

Nota finală 8.58

AOC LM720A

Dotări medii

444$ UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

CE OFERĂ?
AOC oferă un monitor LCD de 17" cu o rezoluție maximă de 1280x1024 pixeli la un refresh vertical de 75HZ, specificații obișnuite pentru această categorie de monitoare.

DE CE DA?
Carcasa monitorului are o formă atractivă și piciorul de sprijin este solid. În acesta sunt incluse două boxe pentru care este livrat și cablul audio. În pachet mai este livrat și un scurt manual de instalare și CD-ul cu driveri. În test contrastul și luminozitatea au putut fi reglate în plaje generoase, calitatea imaginii afișate pe monitor fiind bună. Efectul Moiré al lui AOC LM720A nu este foarte puternic.

DE CE NU?
Nuanțele foarte închise nu sunt afișate corect de monitor. Erorile de convergență deși nu sunt foarte mari sunt prezente pe toată suprafața ecranului. Timpul de răspuns este mediu, efectul de umbre lăsate pe ecran nefiind foarte puternic.

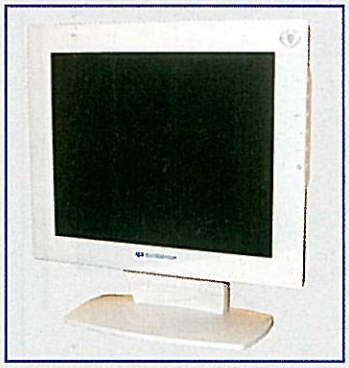
CONCLUZIE
Performanțele medii și dotarea cu boxe recomandă achiziționarea lui AOC LM720A.

- Rezoluție maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 300:1
- Timp de răspuns: 30ms
- Unghi de vedere: V - 110°, O - 130°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.29**

ECS EZ17C

Stabilitate îndoielnică



428$ Tora Computers
021-332.63.66
www.tora.ro

CE OFERĂ?
ECS EZ17C este un monitor LCD de 17" care oferă și un set de boxe incluse în piciorul de sprijin.

DE CE DA?
Rezoluția de 1280x1024 pixeli este excelentă pentru lucrul la birou, permițând afișarea mai multor ferestre fără ca acestea să se suprapună. În testul nostru ECS EZ17C s-a evidențiat prin erorile foarte mici de convergență.

DE CE NU?
Unele probleme ale acestui monitor se trag din construcția sa nu foarte ergonomică. Piciorul de sprijin nu este foarte stabil, lucru care face ca la apăsarea butoanelor OSD-ului, așezate în lateralul monitorului, ecranul să se miște puternic. Boxele sunt incluse în piciorul monitorului și au difuzoare de mici dimensiuni. În test efectul Moiré este foarte puternic. Timpul de răspuns specificat de producător este de 25ms, însă imaginile în mișcare lasă urme pe ecran.

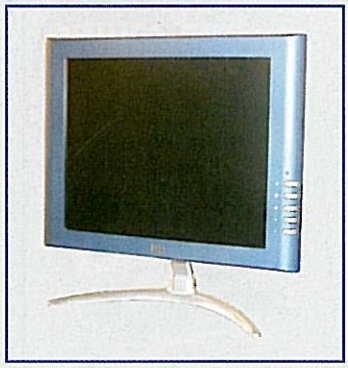
CONCLUZIE
Prin dotarea cu boxe și suprafață mare de afișare, ECS EZ17C este un monitor bun pentru lucrul de zi cu zi perioade mari de timp.

- Rezoluție maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 350:1
- Timp de răspuns: 25ms
- Unghi de vedere: V - 80°, O - 80°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.03**

Hercules Prophetview 920

Conectare DVI



569$ Ubi Soft
021-231.67.69
www.ubisoft.com

CE OFERĂ?
Hercules continuă linia sa de monitoare LCD cu design modern prin Prophetview 920 care are carcasa albastră și piciorul de sprijin în formă arcuită.

DE CE DA?
Deși la prima vedere piciorul de sprijin nu pare solid, în timpul testelor nu am avut probleme de stabilitate. Meniul OSD este foarte ușor accesibil prin cele cinci butoane așezate în partea dreaptă a măștii frontale. Conectarea DVI oferă o calitate a imaginii mai bună decât în cazul conectării prin ieșirea VGA a plăcii video. Convergența lui Prophetview 920 este excelentă. În spatele monitorului este disponibilă o mufă RCA.

DE CE NU?
Monitorul este însoțit doar de manualul de instalare. Hercules declară un timp de răspuns de 25ms pentru Prophetview 920, dar în testul nostru s-a dovedit prea mare, la derularea unui text pe fond deschis, acesta lasă urme supărătoare pe ecran.

CONCLUZIE
Performanțele bune și designul modern fac din Prophetview 920 o alegere excelentă.

- Rezoluție maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: DVI
- Luminozitate: 250cd/m²
- Contrast: 350:1
- Timp de răspuns: 25ms
- Unghi de vedere: V - 130°, O - 150°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.73**

NEC MultiSync LCD1700NX

Design sobru

644$ UltraPRO Computers / FiT Distribution - 021-211.70.90 / 021-231.09.22 - www.ultrapro.ro / www.fit.com.ro

CE OFERĂ?
NEC oferă un monitor de 17" solid cu design sobru care dispune de conectare D-Sub standard și mufă DVI pentru semnal video digital.

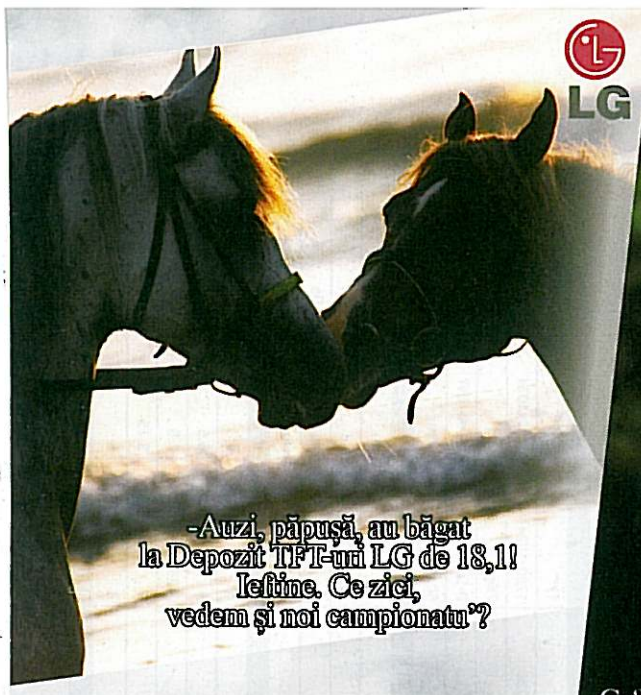
DE CE DA?
Linia urmată de monitoarele NEC din punct de vedere al designului nu poate fi chemată inovatoare însă prin folosirea culorii negre pentru construcția carcasei LCD1700NX creează o impresie plăcută. Culorile afișate de acest monitor sunt foarte relaxante și permit folosirea îndelungată a monitorului fără a obosi utilizatorul. Monitorul este însoțit de manual și CD cu driveri.

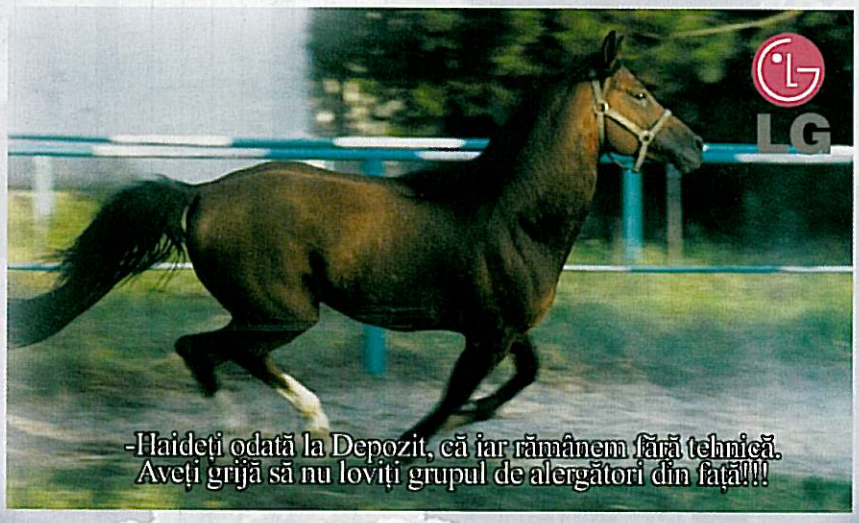
DE CE NU?
Contrastul și luminozitatea lui LCD1700NX nu sunt foarte puternice. Nuanțele închise sunt afișate incorect. Efectul Moiré este deranjant la imaginile pe fond deschis. Timpul de răspuns de 40ms este prea mare pentru generațiile actuale de monitoare.

CONCLUZIE
Performanțele generale bune și posibilitatea de conectare de semnal video digital prin mufa DVI fac din NEC MultiSync LCD1700NX o alegere bună.

- Rezoluție maximă: 1280x1024@75HZ
- Diagonală: 17"
- Conector: D-Sub cu 15 pini/DVI
- Luminozitate: 230cd/m²
- Contrast: 400:1
- Timp de răspuns: 40ms
- Unghi de vedere: V - 170°, O - 170°
- Standard: TCO99

Nota finală **8.44**





ULTRAPRO

NOU

BUCURESTI
- Calea Moșilor nr. 292, bl. 38, Tel. 021.211.17.66
- Str. George Enescu (P-ta Lahovari), nr. 36-42

IRESTI Sos. Stefan cel Mare nr. 54, Tel.: 021-211.70.90; B-dul N. Titulescu nr. 64, Tel.: 021-222.20.36; B-dul Regina
eta nr. 30, Tel.: 021-310.11.65; B-dul Stirbei Voda nr. 162, Tel.: 021-212.65.02; B-dul Cornelia Copacu nr. 3-5, bl. 101,
021-326.73.63; Calea Dorobantilor nr. 116-122, bl. 6, Tel.: 021-231.86.33; Sos Pantelimon nr. 93, Tel.: 021-250.16.12;
Al. Obregia nr. 18, Tel.: 021-460.31.13; BRASOV B-dul 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 0268-47.22.88; B-dul Republicii
, Tel.: 0268-41.04.20; CONSTANTA B-dul Ferdinand nr. 89A, bl. AB1, Tel.: 0241-61.50.00; Str. Stefan cel Mare nr.
L.: 0241-52.20.30; B-dul Tomis nr. 97, Tel.: 0241-55.26.37; CRAIOVA B-dul Al. I. Cuza, bl. 10C, Tel.: 0251-
.10; IASI Str. Banu nr. 8, Tel.: 0232-26.63.43; PITESTI B-dul Republicii, Bl. G1 (casa Garii), Tel.: 0248-
.28; TIMISOARA Piata Maraschi nr. 1-2, Tel.: 0256-43.05.99

ibutie zonala: K Tech Electronics, Bucuresti, Calea Griviței 397, Tel.: 01-22.44.535

ultra PRO

UltraPRO Computers
www.ultrapro.ro

Bucuresti

Stirbei Voda nr.172
Tel : 021-2217377
stirbei@depozituldecalculatoare.ro
Bd.Decebal nr.18
Tel: 021-326 57 33
decebal@depozituldecalculatoare.ro
Ion Mihalache nr. 109
mihalache109@depozituldecalculatoare.ro
Stefan cel Mare nr. 22
stefan22@depozituldecalculatoare.ro
Pitesti
(in curand o noua locatie)
pitesti@depozituldecalculatoare.ro
Calarasi
Tel: 0242 333624
calarasi@depozituldecalculatoare.ro
Brasov
Tel: 0268 470019
brasov@depozituldecalculatoare.ro

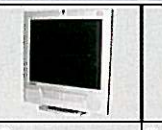
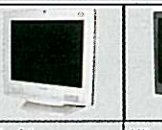
DEPOZITUL DE CALCULATOARE®

www.itshop.ro
www.ratepc.ro

Mareșal Averescu 8-10
Tel/Fax:
021 - 224 03 33
office@romsoft.ro
București

ROMSOFT®
THE HARDWARE COMPANY

	Flatron L1510S	AX3817UT D	ImageQuest Q15	LT15	Litepanel 150	SDM-S51	E-5002L	SyncMaster 152S	9LCD15B	150S3F	E55LCD	LA1501GAHA
Producător	LG	Iiyama	Hyundai	NEC	Liteon	Sony	Explorer	Samsung	Acorp	Philips	Mitsubishi	PCALL
Detalii tehnice												
Diagonală	15"	15"	15"	15"	15"	15"	15"	15"	15"	15"	15"	15"
Rezoluţie maximă	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768
Greutate	4Kg	3Kg	3.5Kg	4.8Kg	4.17Kg	3.7Kg	3Kg	2.9Kg	6.8Kg	3.7Kg	4.2Kg	3.5Kg
Conectare	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub
Timp răspuns	30ms	25ms	20ms	25ms	40ms	30ms	40ms	25ms	30ms	40ms	30ms	50ms
Dotări												
USB	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Pivot	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Boxe	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
Montare perete	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Note												
Contrast/luminozitate	9.25	9	9	8	8	8.5	8.5	7.5	8	7.5	8	7.5
Geometrie	8.25	9	8.5	8.25	8.5	8	8.5	9.5	8	7	8.5	7
Timp răspuns	8.75	8.5	8	7.75	7.5	7.5	7.5	8	7	8.5	6	6
Culori	8.5	8	7.5	9	8	8.75	8	7	8	8	7	6.5
Dotări	7	7	9	7	8	6	6	7	7	7	6	8
Notă finală	**8.53**	**8.50**	**8.38**	**8.11**	**8.03**	**7.98**	**7.95**	**7.95**	**7.70**	**7.63**	**7.33**	**6.93**

	ImageQuest Q17	170S2b	MultiSync LCD1700U	Prophetview 920	SyncMaster 171MP	1702FP	MultiSync LCD1700NX	LM720A	L17AT	CML 171SXW	CML 174SXW	EZ17C
												
Producător	Hyundai	Philips	NEC	Hercules	Samsung	Dell	NEC	AOC	Albatron	Hitachi	Hitachi	ECS
Detalii tehnice												
Diagonală	17"	17"	17"	17"	17"	17"	17"	17"	17"	17"	17"	17"
Rezoluţie maximă	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Greutate	4.8Kg	7Kg	6.2Kg	5.6Kg	4.7Kg	8.4Kg	6.2Kg	5.15Kg	6Kg	7Kg	5Kg	6.6Kg
Conectare	D-Sub/DVI	D-Sub	D-Sub	DVI	D-Sub	D-Sub/DVI	D-Sub/DVI	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub/DVI	D-Sub
Timp răspuns	20ms	40ms	40ms	25ms	25ms	25ms	40ms	30ms	25ms	50ms	40ms	25ms
Dotări												
USB	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Pivot	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Boxe	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da
Montare perete	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Note												
Contrast/luminozitate	9	9	9.5	9	8.5	8.75	8.25	8.25	7	8	8	8.5
Geometrie	9	9.25	9	9.5	9	8.25	8.5	8.5	8	9	8.5	8
Timp răspuns	9	8.5	9	7.5	8.5	8.5	8	7.75	9	8.25	7.5	7.5
Culori	10	10	9	9	8	8.75	9.75	8.75	8.5	7	8.25	8
Dotări	10	7	7	8	9	8	7	8	9	8	8	8
Notă finală	**9.30**	**8.96**	**8.93**	**8.73**	**8.58**	**8.50**	**8.44**	**8.29**	**8.15**	**8.10**	**8.08**	**8.03**

performance

NEC

LCD & CRT Monitors

VR17 CRT Monitor
VR19 CRT Monitor
HR17 CRT Monitor
HR19 CRT Monitor
LT15u LCD Monitor
LT17u LCD Monitor

Mobile Solutions

Versa M300
Versa C140
Versa P700

quality

mobility

Mobile Pro 300E

FIT DISTRIBUTION
Perfectly FIT for all your IT needs

Str. Lt. Av. Marcel Andreescu nr. 29, Bucuresti
Tel: (021)231.09.22; 231.09.23; Fax: (021)231.09.20
e-mail:sales@fit.com.ro; www.fit.com.ro

16 IMAGINI DIGITALE

COMPETITIA SCANNERELOR

7 producători de scannere dovedesc că domeniul deşi nu a luat o amploare deosebită s-a perfecţionat constant în ultimii ani.

Scopul perifericelor pentru PC este de a facilita desfăşurarea anumitor activităţi specifice. Rolul scannerului este de a transforma în format digital (imagini pentru PC) documentele, indiferent dacă sunt poze sau un simplu text. Odată cu dezvoltarea comunicaţiilor în general (reţele, telefonie) şi a Internetului în special, se impunea existenţa unui mod de a transpune documentele scrise în format electronic.

Cele patru tipuri de scannere existente sunt: flatbed, sheetfed, handheld şi drum-scannere. Flatbed sunt aşa-numitele "desktop scanners" (cele mai populare), despre care vom vorbi în continuare şi la care dispozitivul de scanare este deplasat de-a lungul documentului. Cele sheetfed au un sistem automat de deplasare a documentelor, în timp ce senzorul rămâne fix. În cazul scannerelor handheld mişcarea este realizată manual de către utilizator, precizia fiind scăzută (cea mai populară utilizare: scannere pentru coduri de bare). Drum-scannerele se folosesc pentru obţinerea de imagini de mare acurateţe.

CARACTERISTICI

Principalele caracteristici ale scannerelor sunt rezoluţia, adâncimea de culoare, formatul şi tipul de conectare. Rezoluţia se măsoară în dpi (dots per inch) şi indică numărul de puncte care pot fi capturate pe un pătrat cu latura de 1 inci. Este o măsură a capacităţii scannerului de a captura imagini de calitate, cu cât creşte nivelul detaliilor reproduse.

Adâncimea de culoare se referă la numărul de culori ce pot fi recunoscute. Un scanner pe 24 biţi (TrueColor) poate detecta aproximativ 16.8 milioane culori (2 la puterea 24), suficient pentru ca imaginea afişată să fie identică cu originalul.

Formatul este reprezentat de dimensiunea maximă a suprafeţei de scanare, de obicei A4 sau A3. Pentru un utilizator de tipul home/office un scanner A4 poate fi considerat suficient.

Conectarea la computer se poate realiza cu ajutorul a patru tipuri de interfeţe: paralel, USB, Firewire sau SCSI. Ultimele două sunt utilizate de obicei în sectorul bussiness, unde viteza este foarte importantă. USB este una dintre cele mai viabile interfeţe, fiind de altfel şi cea mai recomandată. În afară de rata mică de transfer comparativ cu celelalte, existenţa unei imprimante conectate la portul paralel reprezintă un dezavantaj major în alegerea conexiunii scannerului pe acest port.

MOD DE FUNCŢIONARE. TEHNOLOGII

Scannerele flatbed se cataloghează în funcţie de tipul de senzor optic folosit: CCD, CIS sau LIDE. Tehnologia CCD (Charge Coupled Device) se bazează pe o matrice de celule fotosensibile (diode), care convertesc lumina în impulsuri electrice. Imaginea preluată este reflectată cu ajutorul unor oglinzi înclinate, al căror rol este de a realiza focalizarea în CCD. Scannerele bazate pe CIS sau LIDE au un senzor CMOS plasat sub suprafaţa de scanare, ceea ce le conferă o precizie de 2 sau 3 ori mai mare decât a celor cu CCD. De asemenea au un consum mic de energie şi pot fi alimentate direct din portul USB, fără un alt alimentator extern. Principalul lor dezavantaj este acurateţea culorilor, redusă faţă de senzorul CCD.

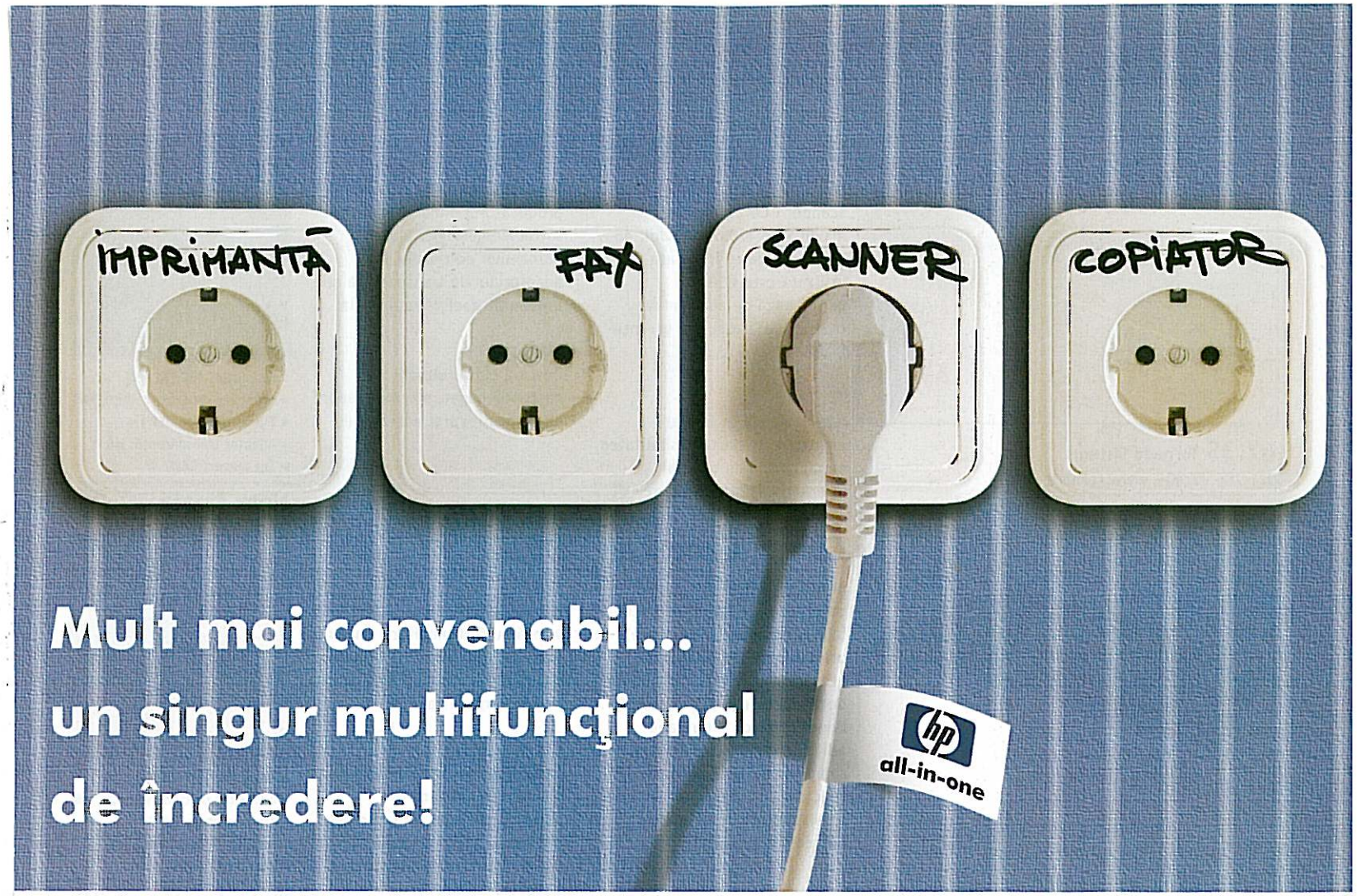
METODA DE TEST

Scannerele au fost împărţite în 2 categorii, în funcţie de caracteristici: din categoria performanţă au făcut parte cele care oferă o rezoluţie optică de peste 1200x2400dpi, adâncime de culoare mai mare de 48 biţi şi se bazează pe senzor CCD, toate celelalte intrând la categoria buget. S-au punctat calitatea imaginii scanate, viteza de scanare, uşurinţa în utilizare, dotările şi software-ul inclus. Ponderile fiecărui test au fost alese astfel: calitatea imaginii a contat 40% la categoria buget şi 40% la performanţă; viteză 20% buget, 15% performanţă; uşurinţa în utilizare 10% buget, 5% performanţă; dotări 20% buget, 25% performanţă; software 10% buget şi 15% performanţă.

CONCLUZIE

Pentru a alege un scanner trebuie să cunoaştem exact modul în care îl vom utiliza. Alegerea unui scanner cu performanţe aflate sub cerinţe nu este recomandată, dar nici o decizie de genul "cel mai scump este cel mai bun" nu aduce avantaje. Analizând corect cerinţele de rezoluţie, adâncime de culoare, interfaţă şi dotări puteţi fi sigur că aţi ales modelul care vi se potriveşte cel mai bine. Testul efectuat de XtremPC vă va fi de un real ajutor în căutarea scannerului potrivit.

Gabriel Boacă



Doar hp all-in-one imprimă, scanează, trimite prin fax şi copiază.

Cu echipamentul multifuncţional hp all-in-one economiseşti bani, spaţiu, ba chiar îţi rămân şi câteva prize libere. Ultimele tehnologii hp vă ajută să fiţi mai eficienţi atunci când vreţi să imprimaţi documente color. Fie că ele provin din computer, din scanner-ul de înaltă rezoluţie sau din cititoarele de carduri foto digitale integrate, aveţi garanţia unei imprimări de calitate. Iar funcţiile de fax şi procesare automată a imaginilor de pe cardul foto, transformă noile hp all-in-one în adevărate centre de comunicare digitală.

cel mai mic multifuncţional - hp psc 1210

- imprimantă color - rezoluţie 4800 dpi
  - viteză 12 ppm alb-negru, 10 ppm color (A4)
- scanner color - 600x2400 dpi, 36 biţi
- copiator color - până la 12 ppm
- dimensiuni - 42,6x25,9x17 cm

de la 179 Euro

hp psc 2110

hp psc 2210

hp oj 5110

hp oj 6110

hp oj D125

Informaţii suplimentare şi demonstraţii live la **Look in.HP INteractive Center**: B-dul Ştirbei Vodă, nr. 95, sector 1, tel.: (021) 222.20.72.

Pentru revânzare contactaţi importatorii autorizaţi hp: AGIS (021) 411.84.44; GEMINI (021) 335.62.82; TREND (021) 212.72.93.

Pentru detalii despre produsele hp vizitaţi **http://www.hp.com.ro**; HP Customer Call Center: (021) 315 44 42.

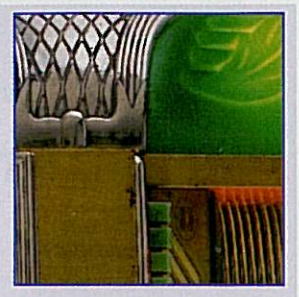
62.3$ Tornado Sistems
021-206.77.40 - www.tornado.ro

Benq S2W 5000E

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI
Scanner CCD cu rezoluţia maximă de 1200x2400 dpi, 48 biţi de culoare. Interfaţa utilizată este USB. Nu beneficiază de adaptor de transparenţă, dar are garanţie 2 ani.

TESTE
Manualul este în format electronic şi există posibilitatea parcurgerii unui tutorial interactiv. Pentru obţinerea de imagini A3 cu acest scanner, producătorul a inclus în pachet softul MergeMagic. Lipsa butoanelor adiţionale şi a adaptorului de transparenţă au influenţat decisiv nota finală.

CONCLUZIE
Deşi s-a plasat ultimul la categoria buget, oferă un raport performanţe/preţ acceptabil.



- Rezoluţie: 1200X2400
- Adâncime de culoare <biţi>: 48
- Tip conectare: USB1.1
- Adaptor transparenţă: Nu
- Tip senzor: CCD

Nota finală 7.00

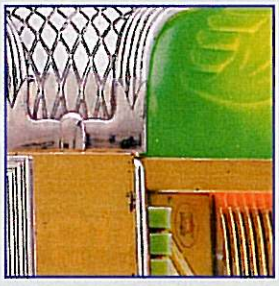
79.5$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77 - www.itshop.ro

Canon CanoScan LIDE20

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI
Un scanner bazat pe tehnologia LIDE (Led Indirect Exposure), ce oferă o precizie bună, dar o acurateţe a culorilor mai mică decât modelele bazate pe CCD. Beneficiază de 3 butoane adiţionale care oferă acces rapid la cele mai utilizate funcţii (scan/copy /email) şi de un sistem pentru scanarea obiectelor 3D (cărţi).

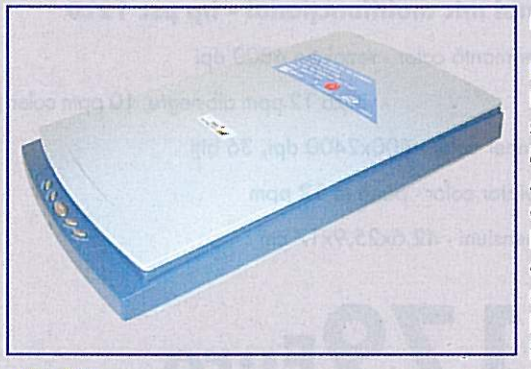
TESTE
Rezultatele obţinute la testul de viteză au fost medii, cu un timp mare de preview: 19.4 secunde. Cea mai mare notă a fost pentru uşurinţa în utilizare (9).

CONCLUZIE
Utilizatorii pentru care aspectul, uşurinţa în utilizare şi dimensiunile sunt criteriile de decizie în achiziţia unui scanner vor fi plăcut impresionaţi de CanoScan LIDE20.



- Rezoluţie: 600X1200
- Adâncime de culoare <biţi>: 48
- Tip conectare: USB1.1
- Adaptor transparenţă: Nu
- Tip senzor: LIDE

Nota finală 7.30



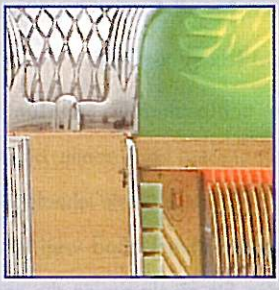
55.7$ UltraPRO Computers
021-211.70.90 - www.ultrapro.ro

Genius ColorPage Vivid 4

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI
Este dotat cu 5 butoane şi o suită de programe (Photo Manager, Image Folio, Page ABC, ABBYY Fine Reader OCR) al căror scop este de a facilita lucrul cu scannerul. Rezoluţia optică de 600x1200 şi adâncimea de culoare de 48 de biţi permit obţinerea unor imagini de calitate.

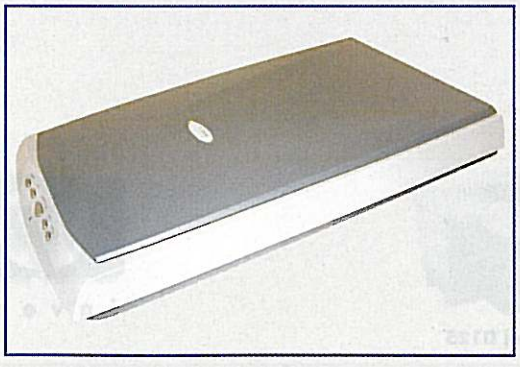
TESTE
Viteza este punctul slab al lui ColorPage Vivid 4, dar imaginile scanate sunt de o calitate bună (nota 8 în test).

CONCLUZIE
Un raport performanţe/preţ mai mult decât bun. Preţul mic, dotările şi precizia software-ului OCR îl recomandă utilizatorilor pentru care viteza nu este la fel de importantă precum calitatea imaginii.



- Rezoluţie: 600X1200
- Adâncime de culoare <biţi>: 48
- Tip conectare: USB1.1
- Adaptor transparenţă: Nu
- Tip senzor: CCD

Nota finală 7.40



68.3$ UltraPRO Computers
021-211.70.90 - www.ultrapro.ro

Plustek OpticPro S6

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI
Se bazează pe tehnologia CCD şi atinge rezolţii optice de 600x1200dpi cu 48 biţi de culoare. Rezoluţia interpolată poate ajunge până la 19200dpi. OpticPro S6 are 5 butoane pentru scan/ocr/power save/email/ custom. Bundle-ul este interesant: Corel Draw 9, Photopaint 9.

TESTE
Ca o măsură de protecţie împotriva pirateriei la instalarea driverului şi a software-ului de scanare se cere codul produsului (aflat în partea posterioară). A dovedit o viteză mare atât la preview (8.3 secunde), cât şi la scanarea în rezoluţii mai mari (11.5sec la 150dpi, 18.9 la 300dpi).

CONCLUZIE
Cu un preţ accesibil şi o viteză mare, Plustek OpticPro S6 este de recomandat pentru piaţa entry-level.

- Rezoluţie: 600X1200
- Adâncime de culoare <biţi>: 48
- Tip conectare: USB1.1
- Adaptor transparenţă: Nu
- Tip senzor: CCD

Nota finală 7.60

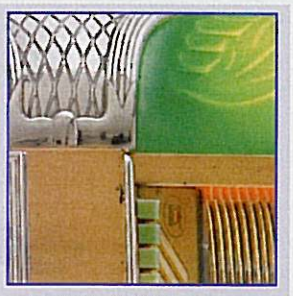
93.5$ UltraPRO Computers
021-211.70.90 - www.ultrapro.ro

Plustek OpticPro ST12

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Caracteristicile tehnice sunt identice cu ale modelului OpticPro S6, cu diferența că ST12 încorporează și un adaptor de transparență. Se bazează pe tehnologia Pixel-by-Pixel și beneficiază de binecunoscutul Corel Draw Essentials. Sistemul Auto Lock/Unlock este menit a ușura blocarea/deblocarea dispozitivului de scanare în timpul transportului.

TESTE
Scanarea obiectelor 3D reprezintă un atu al acestei unități. Viteza este ceva mai mică decât a modelului S6 (14.7 secunde pentru preview), dar calitatea imaginii este mai bună.

CONCLUZIE
Un scanner cu performanțe bune de viteză și calitate a imaginii rezonabilă. Interfața USB1.1 îi asigură compatibilitate mare și o rată de transfer suficientă.



- Rezoluție: 600X1200
- Adâncime de culoare <biți>: 48
- Tip conectare: USB1.1
- Adaptor transparență: Da
- Tip senzor: CCD

Nota finală **7.60**

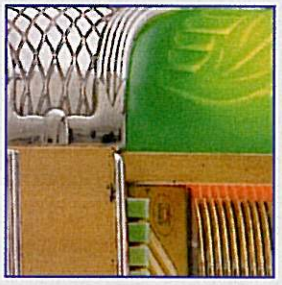
77.7$ UltraPRO Computers
021-211.70.90 - www.ultrapro.ro

Plustek OpticPro UT16

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Un produs cu rezoluția de 600X1200dpi, bazat pe un senzor CCD. Adâncimea de culoare este de 42 biți și poate ajunge software la 48 de biți. Include un adaptor de transparență ce permite scanarea negativelor sau diapozitivelor. Nu lipsesc nici butoanele adiționale (Album/Copy/Email/Web), iar conectarea se realizează pe interfață USB.

TESTE
Imaginile scanate la rezoluții mari au avut culorile ușor șterse față de original, în timp ce la testul 3D a reușit reproducerea fidelă a acestuia.

CONCLUZIE
Viteza medie, calitatea bună a scanării și prețul îl recomandă pe Plustek OpticPro UT16 utilizatorilor pasionați de imaginea digitală din sectorul entry-level.



- Rezoluție: 600x1200
- Adâncime de culoare <biți>: 48
- Tip conectare: USB1.1
- Adaptor transparență: Da
- Tip senzor: CCD

Nota finală **7.70**

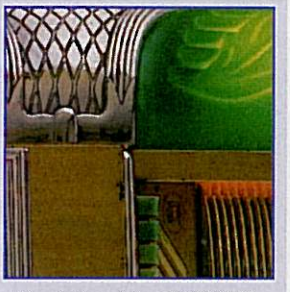
183.5$ Tornado Sistems
021-206.77.40 - www.tornado.ro

Benq S2W 6400UT

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Scanner cu rezoluția optică de 1200x2400 și o adâncime de culoare de 48 biți. Interfața utilizată este USB1.1/2.0. Beneficiază de butoane pentru scanare, copiere și OCR. Producătorul a inclus în pachet un adaptor de transparență și o placă PCI-to-USB2.0 cu 4 porturi pentru utilizatorii care nu beneficiază de conectori USB2.0.

TESTE
Pentru categoria performanță, rezultatele obținute la testele de calitatea imaginii și viteză au fost destul de slabe. Permite definirea de joburi, facilitate utilă pentru scanarea mai multor porțiuni ale unei imagini.

CONCLUZIE
Utilizatorii pot beneficia de rezoluția ridicată a scannerului S2W 6400UT, în cazul în care prețul nu este un impediment.



- Rezoluție <dpi>: 1200X2400
- Adâncime de culoare <biți>: 48
- Tip conectare: USB2.0
- Adaptor transparență: Da
- Tip senzor: CCD

Nota finală **7.55**

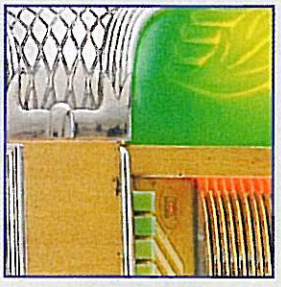
154EUR HP Interactive Center
021-222.20.72 - www.hp.com.ro

Hewlett Packard Scanjet 3570C

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Scanner cu rezoluția de 1200dpi, adâncimea de culoare de 48 biți și conectare pe USB2.0. Butoanele adiționale oferă acces rapid la funcțiile scan/copy/email. Are inclus un adaptor de transparență pentru scanarea diapozitivelor și a negativelor.

TESTE
A dovedit o viteză mare la rezoluții mici și o acuratețe a culorii bună. Interfața software este intuitivă și beneficiază de multiple opțiuni (zoom/rotirea imaginii/invert). Poate realiza preview-ul imaginii în 7.5 secunde. Un minus a fost zgomotul ușor deranjant din timpul utilizării.

CONCLUZIE
O soluție rapidă, destinată utilizatorilor home/office. Oferă viteză, calitate și rate mari la transferul de date.



- Rezoluție: 1200X1200
- Adâncime de culoare <biți>: 48
- Tip conectare: USB2.0
- Adaptor transparență: Da
- Tip senzor: CCD

Nota finală **8.73**

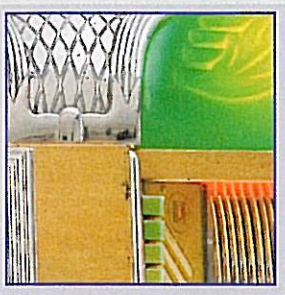
199EUR HP Interactive Center
021-222.20.72 - www.hp.com.ro

Hewlett Packard Scanjet 4500C

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Este dedicat în special importului de imagini și mai puțin recunoașterii de text. Are 10 butoane și un LCD cu ajutorul cărora se pot controla parametrii scanării: modul de scanare (alb-negru/color), numărul de copii (1-99) sau destinația imaginii (email/web/imprimantă/PC).

TESTE
Viteza este punctul său forte, obținând prima poziție la scanarea la 150dpi și locul doi la 300dpi. Rezoluția de 2400dpi și adâncimea de culoare de 48 biți au punctat decisiv pentru nota 9 la capitolul calitatea imaginii.

CONCLUZIE
Scanjet 4500C a fost unul dintre cele mai rapide scannere, oferind în același timp dotări demne de invidiat și dovedindu-se ușor de utilizat. Prețul îl recomandă sectorului business.



- Rezoluție: 2400X2400
- Adâncime de culoare <biți>: 48
- Tip conectare: USB2.0
- Adaptor transparență: Nu
- Tip senzor: CCD

Nota finală **8.93**

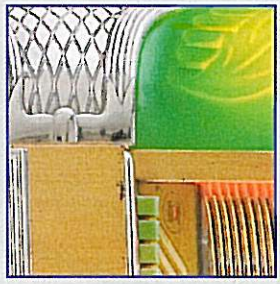
329EUR HP Interactive Center
021-222.20.72 - www.hp.com.ro

Hewlett Packard ScanJet 5500c

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Este o soluție cu facilități de prelucrare de imagini: rezoluție optică de 2400dpi, adâncime de culoare de 48 biți, adaptor de transparență, interfață USB HiSpeed. Are în dotare un sistem special ADF (Automatic Document Feeder) pentru scanarea de fotografii.

TESTE
A obținut locul întâi în test, cu note maxime la viteză, ușurința în utilizare și dotări. A fost depunctat la categoria software datorită programului pentru OCR inclus (ReadIris 7.5), mai puțin eficient decât cel al contracandidaților săi.

CONCLUZIE
Funcționalitate ridicată, datorată în special opțiunilor multiple: 10 butoane adiționale, display LCD, 2 moduri de funcționare (Instant Lamp Warm Up și Energy Save Mode).



- Rezoluție: 2400X2400
- Adâncime de culoare <biți>: 48
- Tip conectare: USB2.0
- Adaptor transparență: Da
- Tip senzor: CCD

Nota finală **9.38**

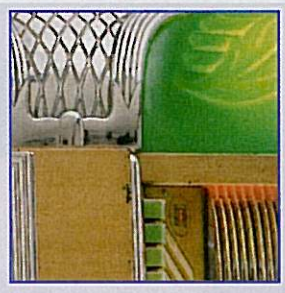
93.09$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77 - www.itshop.ro

Mustek BearPaw 2400TA

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Scanner A4, cu senzor CCD, capabil de rezoluții optice de maxim 1200x2400dpi cu 48 biți, caracteristici care l-au plasat în categoria "performanță". Sunt prezente 5 butoane adiționale, pentru a ușura accesul la cele mai utilizate funcții.

TESTE
Timpul necesar scanării sau preview-ului nu a scăzut sub 20 de secunde (performanțe medii). Nu s-a realizat testul de scanare la 72/75dpi deoarece rezoluția minimă suportată de scannerul Mustek este de 100dpi. Imaginea de rezoluție înaltă (1200dpi) s-a dovedit a fi întunecată.

CONCLUZIE
Pentru puțin sub 100$ puteți obține un scanner ușor de instalat, ușor de utilizat, cu o rezoluție bună și care poate scana negative.



- Rezoluție: 1200X2400
- Adâncime de culoare <biți>: 48
- Tip conectare: USB1.1
- Adaptor transparență: Da
- Tip senzor: CCD

Nota finală **7.73**

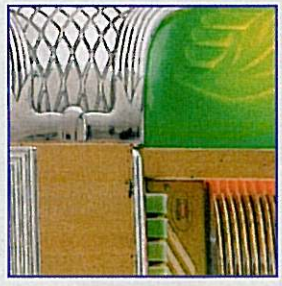
73.5EUR MGT Educational / UltraPRO Computers
021-232.88.94 / 021-211.70.90
www.mgt.ro / www.ultrapro.ro

UMAX AstraSlim 1200SE

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Ca și celelalte modele care încorporează senzor CIS (Contact Image Sensor), AstraSlim 1200SE are dimensiuni reduse (420x276x42mm) și o greutate de 1.95kg. Este dotat cu 4 butoane cu funcții specifice.

TESTE
Este unul dintre cele mai silențioase scannere testate. Unul dintre punctele slabe a fost interfața lipsită de opțiuni la scanarea din Photoshop. Deblocarea scannerului a fost dificilă și a necesitat utilizarea unei șurubelnițe. Calitatea imaginii este medie, la fel ca și cea a scanării obiectelor 3D.

CONCLUZIE
Prețul rezonabil și designul deosebit recomandă UMAX AstraSlim 1200SE utilizatorilor mai puțin pretențioși vizavi de viteză sau calitatea scanării.



- Rezoluție: 1200x2400
- Adâncime de culoare <biți>: 48
- Tip conectare: USB1.1
- Adaptor transparență: Nu
- Tip senzor: CIS

Nota finală **7.18**

147EUR MGT Educational
021-232.88.94 - www.mgt.ro

UMAX Astra 4500

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI
Scanner cu conectare USB1.1 şi cu adaptor de transparenţă. Senzorul CCD încorporat poate captura imagini cu o rezoluţie de până la 1200x2400dpi. Cele 3 butoane prezente acoperă necesităţile cele mai stringente: copiere, scanare şi transmitere de email. Pentru prelucrarea imaginilor în format digital se livrează software-ul MGI Photosuite SE.

TESTE
Instalarea în Windows XP nu a necesitat driver şi s-a desfăşurat într-un timp record (mai puţin de 30 de secunde). Scanarea unei fotografii A4 full-color la 300dpi a durat doar 28.8 secunde, iar un preview 5.1 secunde.

CONCLUZIE
Calitate medie a imaginii la rezoluţii mari, viteză foarte bună şi dotări suficiente pentru o utilizare în bune condiţii.

- Rezoluţie: 1200X2400
- Adâncime de culoare <biţi>: 48
- Tip conectare: USB1.1
- Adaptor transparenţă: Da
- Tip senzor: CCD

Nota finală 8.58

101.9$ UltraPRO Computers
021-211.70.90 - www.ultrapro.ro

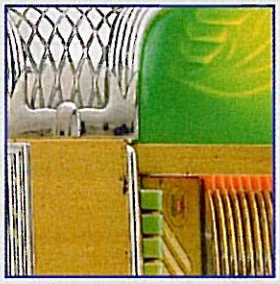
UMAX Astra 4700

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI
Modelul Astra 4700 are o rezoluţie de 1200x2400dpi şi este compatibil USB2.0, ceea ce îi conferă teoretic o viteză mai bună decât Astra 4500. Pentru managementul documentelor se livrează împreună cu paperCom Doc Manager 4.20.

TESTE
Instalarea nu necesită driveri, iar utilizarea este intuitivă datorită software-ului şi a butoanelor.

Contrar aşteptărilor s-a dovedit mai lent decât modelul fără USB2.0 (Astra 4500).

CONCLUZIE
Calitatea bună la rezoluţii mici şi medii şi viteza ridicată de scanare au avut ca rezultat obţinerea unui loc de vârf în test, la o diferenţă mică faţă de HP Scanjet 3570.



- Rezoluţie: 1200X2400
- Adâncime de culoare <biţi>: 48
- Tip conectare: USB2.0
- Adaptor transparenţă: Da
- Tip senzor: CCD

Nota finală 9.08

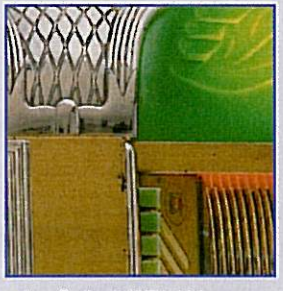
257EUR MGT Educational / UltraPRO Computers
021-232.88.94 / 021-211.70.90
www.mgt.ro / www.ultrapro.ro

UMAX Astra 6700

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI
Este modelul cu rezoluţia optică cea mai mare din testul XtremPC, 2400x4800dpi. Transferul se realizează prin USB2.0.

TESTE
În afara rezoluţiei impresionante, Astra 6700 a avut cel mai rapid preview din test: numai 4.2 secunde. Software-ul OCR ABBYY FineReader s-a descurcat bine, rezultatul recunoaşterii de text fiind mai mult decât rezonabil. Instalarea s-a desfăşurat fără probleme, iar utilizarea este facilitată de cele 3 butoane.

CONCLUZIE
Un scanner uşor de instalat şi utilizat, cu o viteză şi o calitate care îl recomandă pieţei middle-range. Rezultatele obţinute în teste ne-au determinat să îi acordăm titlul de "Alegerea Redacţiei".



- Rezoluţie: 2400X4800
- Adâncime de culoare <biţi>: 48
- Tip conectare: USB2.0
- Adaptor transparenţă: Da
- Tip senzor: CCD

Nota finală 9.30

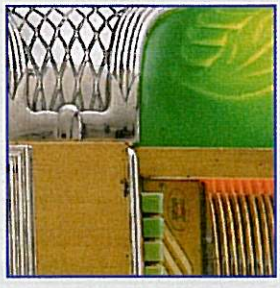
787$ MGT Educational
021-232.88.94 - www.mgt.ro

UMAX PowerLook 1000

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI
Este o soluţie dedicată sectorului high-end. Beneficiază atât de conector USB, cât şi Firewire. Pentru compatibilitate maximă producătorul a inclus un adaptor PCI-to-Firewire cu 3 porturi. Adaptorul de transparenţă este de dimensiune A4.

TESTE
Deşi calitatea imaginii a fost la înălţime, PowerLook 1000 a fost cel mai lent scanner din test cu un timp de preview de 42.3 secunde. Software-ul MagicScan utilizat pentru scanare beneficiază de opţiuni multiple ce permit preview la rezoluţii diferite, scanare CMYK, corecţia culorii (gamma, histograme, curbe de culoare).

CONCLUZIE
Caracteristicile şi preţul lui UMAX PowerLook 1000 îl recomandă în special graficienilor.



- Rezoluţie: 1200X2400
- Adâncime de culoare <biţi>: 42
- Tip conectare: Firewire/USB1.1
- Adaptor transparenţă: Da (A4)
- Tip senzor: CCD

Nota finală 8.65

	Hewlett Packard ScanJet 5500c	UMAX Astra 6700	UMAX Astra 4700	Hewlett Packard Scanjet 4500C	Hewlett Packard Scanjet 3570C	UMAX PowerLook 1000	UMAX Astra 4500	Mustek BearPaw 2400TA
Distribuitor	HP Interactive Center	MGT Educational/UltraPro	UltraPro Computers	HP Interactive Center	HP Interactive Center	MGT Educational	MGT Educational	Depozitul de Calculatoare
Garanţie	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni
Preţ	329EUR	257EUR	101.9$	199EUR	154EUR	787EUR	147EUR	93.09$
Detalii tehnice								
Format	A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4
Rezoluţie optică	2400x2400	2400x4800	1200x2400	2400x2400	1200x1200	1200x2400	1200x2400	1200x2400
Adâncime culoare	48	48	48	48	48	42	48	48
Tip senzor	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD
Interfaţă	USB2.0	USB2.0	USB2.0	USB2.0	USB2.0	Firewire/USB1.1	USB1.1	USB1.1
Adaptor transparenţă	Da	Da	Da	Nu	Da	Da (A4)	Da	Da
Note								
Calitatea imagini	9	9	9	9	9	8	8	7.5
Viteza	10	9	8.5	9.5	8.5	7	9.5	6
Uşurinţa în utilizare	10	10	10	9	8	8	10	7.5
Dotări	10	10	10	9	9	10	9	9
Software	8.5	9	8	8	8	10	8	8
Nota finală	9.38	9.30	9.08	8.93	8.73	8.65	8.58	7.73

	Benq S2W 6400UT	Plustek OpticPro UT16	Plustek OpticPro ST12	Plustek OpticPro S6	Genius ColorPage Vivid 4	Canon CanoScan LIDE20	UMAX AstraSlim 1200SE	Benq S2W 5000E
Distribuitor	Tornado Sistems	UltraPro Computers	UltraPro Computers	UltraPro Computers	UltraPro Computers	Depozitul de Calculatoare	MGT Educational/UltraPro	Tornado Sistems
Garanţie	24 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	24 luni
Preţ	183.5$	77.7$	93.5$	68.3$	55.7$	79.5$	73.5$	62.3$
Detalii tehnice								
Format	A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4
Rezoluţie optică	1200x2400	600x1200	600X1200	600X1200	600X1200	600X1200	1200x2400	1200x2400
Adâncime culoare	48	42	48	48	48	48	48	48
Tip senzor	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD	LIDE	CIS	CCD
Interfaţă	USB2.0	USB1.1	USB1.1	USB1.1	USB1.1	USB1.1	USB1.1	USB1.1
Adaptor transparenţă	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Note								
Calitatea imagini	7	8	8	7	8	7	8	7
Viteza	6	7	7	9	6	7	5.5	8
Uşurinţa în utilizare	8	6	5	7	6	9	7	6
Dotări	9	8	8	7	8	7	7	6
Software	8	9	9	9	8	8	7	8
Nota finală	7.55	7.70	7.60	7.60	7.40	7.30	7.18	7.00

MORE POWER

FOR RIGHT VISION !

	Model Ultra/1000 Plus "Golden Sample"	Model Ultra/800 Plus "Golden Sample"
CPU	GeForce FX 5800 Ultra 500 MHz Plus	GeForce FX 5800 400 MHz Plus
Low Noise Cooling	Yes, max 7db	Yes, max 7db
Memory	128MB DDR2 1GHz Plus	128MB DDR2 800 MHz Plus
Bundle	FireWire Card; 5.1 Sound Card; Games	Games

GAINWARD

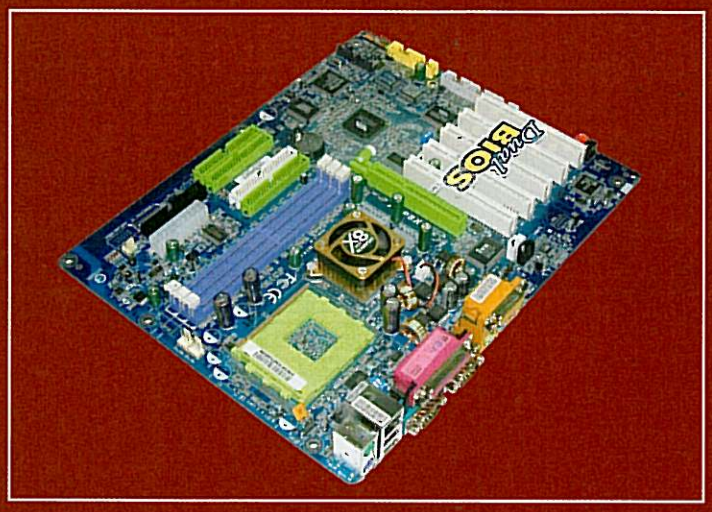
București, Str. Știrbei Vodă nr.172, Tel : 021 221 73 77
stirbei@depozituldecalculatoare.ro
București, B-dul Ion Mihalache nr. 109, Tel : 021 224 18 70
mihalache@depozituldecalculatoare.ro
București, B-dul Decebal 18, Tel: 326 57 33
decebal@depozituldecalculatoare.ro
București, b-dul Stefan cel mare nr. 22, Tel: 021 210 53 93
stefancelmare@depozituldecalculatoare.ro
Pitești, Str. Republicii Nr. 162-164
Tel: 0248 610070, pitesti@depozituldecalculatoare.ro

Ploiești, Str. Republicii 197,Bl. 5C1,
parter, ploiesti@depozituldecalculatoare.ro
Slobozia, Str. Matei Basarab Bl.43, parter
Tel: 0243 231 506
slobozia@depozituldecalculatoare.ro
Brașov, Str. A. I. Cuza nr. 6, Tel: 0268 470 019
brasov@depozituldecalculatoare.ro
Calarași, Str. București Bl.10
Tel: 0242 333 624
calarasi@depozituldecalculatoare.ro

DC©
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

ROMSOFT®
THE HARDWARE COMPANY

București Bd. Mareșal Averescu 8-10
Tel: 021 224 03 33; Fax: 021 224 36 00 office@romsoft.ro
www.romsoft.ro www.itshop.ro www.ratepc.ro



GA-7VAXP Ultra

123.9$+TVA Dotări eXtreme

Distribuitor: UltraPRO Computers • Tel.: 021-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

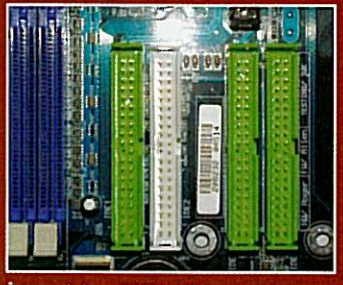
Northbridge

Răcire activă cu sigla Gigabyte

DIMM-uri

DIMM-urile nu incomodează instalarea plăcii video

Conectorii IDE

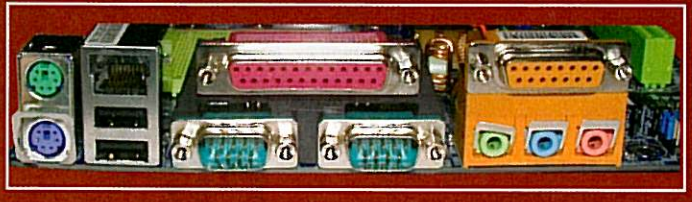


În paralel cu DIMM-urile avem conectorii IDE colorați

Conectori suplimentari

Conectorii USB 2.0 și Firewire sunt colorați pentru identificare ușoară

Conectori



Conectorii din spatele carcasei sunt standard

Performanțe jocuri: 0.703 • Performanțe sintetice: 0.760 • Dotări: 0.058 **1.521**

KT400 SUPER INFRUNTA

Dotările puternice încearcă să se

DEȘI CHIPSET-UL NFORCE2 ESTE unanim recunoscut drept cel mai performant chipset pentru procesoarele AMD actuale cu bus la 333MHz datorită posibilității de a lucra sincron în dual-channel cu memorie DDR333, pentru procesoarele cu bus la 266MHz mai vechiul chipset KT400 reprezintă încă o alternativă performantă. Producătorul de plăci de bază Gigabyte a lansat o linie de produse numită K7 Triton care implementează chipset-ul VIA KT400 singurele diferențe constând în dotări. În test am folosit varianta de top denumită Ultra. De cealaltă parte a versus-ului se află implementarea lui nForce2 cu chipset-ul de sunet Soundstorm de la Leadtek.

NOI TEHNOLOGII

Atât nForce2 cât și KT400 oferă suport pentru tehnologii de ultimă oră precum AGP 8X, memorie DDR400 și frecvență de bus de 333MHz, însă diferența notabilă este reprezentată de capacitatea chipset-ului nForce2 de a lucra cu memoria în mod dual-channel. Acest lucru se traduce prin dublarea lățimii de bandă în cazul folosirii a două module identice de memorie. Astfel cifrele atinse pentru lățimea de bandă a bus-ului memoriei sunt de 5.4GB/s în cazul folosirii memorie DDR333 și 6.4GB/s pentru memoria DDR400. În practică performanțele cele mai mari se obțin prin combinarea unui procesor cu frecvență de bus de 333MHz cu memorie DDR333 deoarece chipset-ul nForce2 este optimizat pentru lucrul sincron între procesor și memorie. Dezvoltarea de chipset-uri care funcționează cu memoria în mod multi-channel constituie alternativa la fabricarea de memorii cu frecvențe mari de funcționare care sunt mult mai scumpe și care pun probleme producătorilor prin interferențele care sunt introduse în sistem. Deja au fost anunțate chipset-uri care vor suporta memorie quad-channel pentru platforma Pentium 4.

CEI DOI CONCURENȚI

Gigabyte GA-7VAXP Ultra este una dintre cele mai dotate plăci de bază cu chipset KT400. Porturile Firewire, conectorii RAID, Serial ATA, S/PDIF nu lipsesc, Gigabyte livrând chiar și o plăcuță cu conectori Serial ATA externi pentru conectarea de hard-disk-uri mobile care vor apărea în viitor. Documentația este și ea completă prin prezența pe lângă a manualului de utilizare și instalare a plăcii a manualelor pentru controller-ul RAID de la Promise și a celui de Serial ATA. Dotarea software este una de top prin includerea în pachetul plăcii a programelor Norton Antivirus, Personal Firewall, Privacy Control și Parental Control. Deși nu este la fel de dotată ca Gigabyte GA-7VAXP Ultra, Leadtek

Detalii tehnice

	Gigabyte	Leatek	ASUS
Model	GA-7VAXP Ultra	K7NCR18D-Pro	A7N8X
Chipset	KT400	nForce2	nForce 2
FSB	333/266	333	333/266
Northbridge	VIA KT400	nForce2 SPP	nForce 2 SPP
Răcire northbridge	Activă	Pasivă	Pasivă
Southbridge	VT8235	nForce2 MCP-T	nForce 2 MCP-T
AGP	1 8X	1	1 8X
PCI	5	4	5
CNR	0	0	0
Tip memorie	DDR400/333/266	DDR400/333	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB	3GB	3GB
Serial ATA	■	□	■
ATA	ATA133	ATA133	ATA133
USB 2.0	6	4/6	6
Firewire	3	3	2
RAID	Promise PDC20276	□	Si- Sil 3112A Serial ATA
Audio onboard	ALC650	Soundstorm	AC'97+Sound Storm
LAN onboard	Realtek RTL8100BL	Fast Ethernet	3Com + Nvidia

DOTAT NFORCE2

opună dual-channel-ului

WinFast K7NCR18D-Pro are dotări foarte bune, de amintit fiind prezenţa codecului DOLBY DIGITAL AC-3 denumit de NVIDIA Soundstorm. Dotarea software a lui WinFast K7NCR18D-Pro constă din prezenţa programelor de editare video Ulead Cool 3D şi Ulead Video Studio. Aceste programe permit captura de semnal video prin intermediul celor 3 porturi Firewire livrate pe o placă PCI adiţională. Layout-ului plăcii Gigabyte GA-7VAXP Ultra nu i se poate reproşa decât plasarea prea apropiată de socket-ul procesorului a unor condensatori care pot fi dezlipiţi cu uşurinţă în timpul instalării cooler-ului. Marginile plăcii sunt rotunjite pentru a preveni agăţarea acesteia şi eventuala rupere în timpul transportării. Leadtek WinFast K7NCR18D-Pro are o aranjare aerisită a diverselor componente, singurul lucru deranjant fiind imposibilitatea instalării conectorului ATX când cooler-ul procesorului este deja instalat. DIMM-urile de memorie nu incomodează instalarea plăcii video. Pe placă este de asemenea prezent şi un slot ACR.

PERFORMANŢE

Cea mai mare diferenţă în jocuri s-a înregistrat în testul de Quake 3 Arena unde WinFast K7NCR18D-Pro a avut un avans de aproape 5%. În testele sintetice diferenţa cea mai mare între cei doi concurenţi a fost în testul de memorie PC Mark 2001 unde Gigabyte a fost devansată cu 14%. În general WinFast K7NCR18D-Pro a fost mai rapidă decât Gigabyte GA-7VAXP Ultra, diferenţele fiind de până la 5 procente, excepţie fiind testul de memorie PC Mark 2001.

OVERCLOKING

Ambele plăci de bază au venit cu posibilităţi de overclocking generoase, opţiunile din BIOS permiţând setarea frecvenţei de bus şi modificarea voltajelor procesorului şi slot-ului AGP, Gigabyte permiţând chiar şi creşterea voltajului DIMM-urilor. Pe CD-urile cu driveri ai ambelor plăci se găsesc programe pentru modificarea parametrilor de overclocking direct din sistemul de operare.

CONCLUZIE

Deşi la capitolul dotări WinFast K7NCR18D-Pro este învinsă de Gigabyte GA-7VAXP Ultra, placa de la Leadtek recuperează prin performanţele superioare în majoritatea testelor. Gigabyte reuşeşte să demonstreze că chipset-ul KT400 nu este mort şi încă mai poate face faţă cu succes tehnologiei dual-channel. În viitor-ul apropiat se preconizează lansarea unei versiuni îmbunătăţite a lui KT400 numită KT400A care va aduce suport oficial pentru memoria DDR400 şi un spor de performanţă.

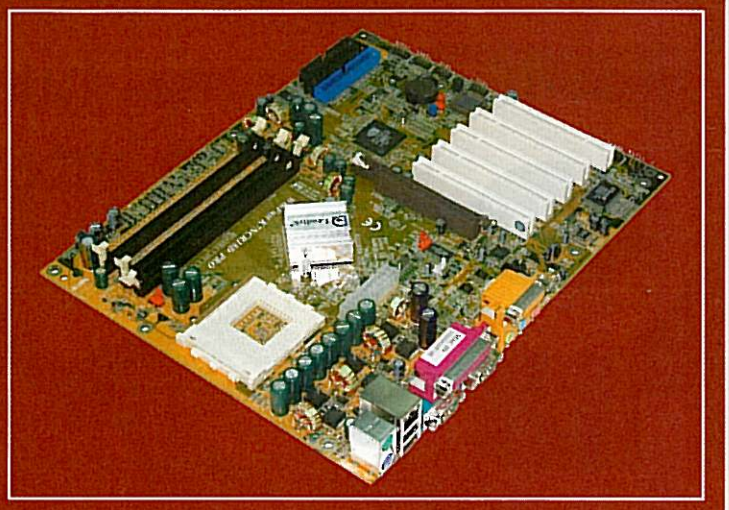
Ionuţ Popa

Overclocking

	Gigabyte	Leatek	ASUS
Modificare FSB	100-200MHz	100- 266MHz	100-211MHz
Multiplicator	□	3X - 24X	6.5X-17X
Voltaj procesor	+5%/+7.5%/+10%	1.1V-2V	1.75V-1.85V
Voltaj AGP	+0.1V/+0.3V	1.5V - 1.7V	□
Voltaj DIMM	+0.1V/+0.3V	□	□
Setări BIOS /jump/dip	■ ■ ■	■ ■ □	■ ■ □

Teste

	Gigabyte	Leatek	ASUS
Quake 3 (640x480)	237	248.2	238
Serious Sam (640x480)	158.4	161.7	155.5
3DMark2001 SE (640)	8735	8934	8599
Sandra Memory Int.	2087	2096	2067
Sandra Memory Flt.	1985	1996	1917
Sandra Dhrystone	4261	4255	4255
Sandra Whetstone	2167	2127	2127
Sandra Disk	27724	27825	27751
PC Mark CPU	4613	4705	4715
PC Mark Memory	3125	3568	3442



Leadtek K7NCR18D-Pro

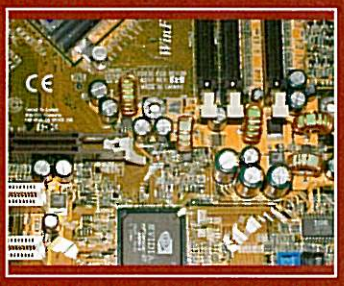
117$+TVA Performanţă la preţ convenabil

Distribuitor: Caro Group • Tel.: 021-313.71.09 • Web: www.caro.ro

Northbridge

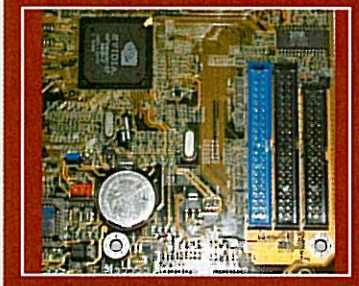
Versiunea nForce2 fără grafică integrată nu are nevoie de răcire activă

DIMM-uri



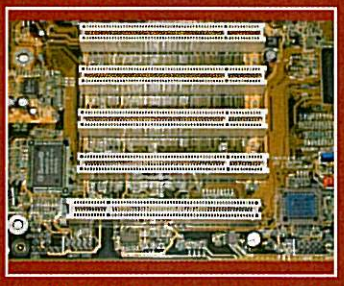
DIMM-urile sunt poziţionate foarte bine

Conectorii IDE



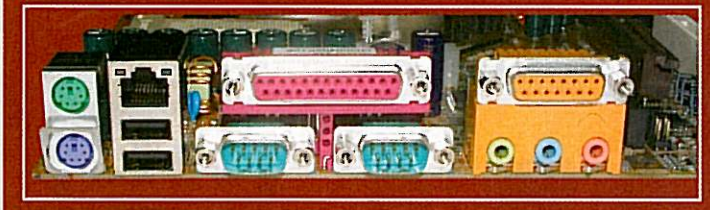
Conectorii IDE sunt plasaţi în partea inferioară a plăcii

Slot ACR



Slotul ACR este asemănător cu cel PCI

Conectori

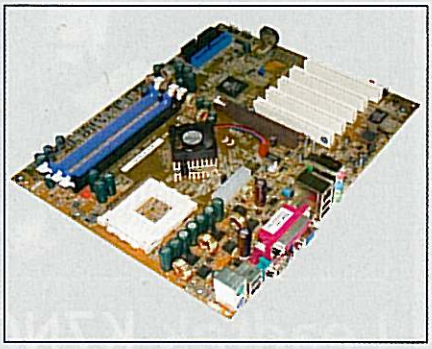


Conectorii externi ai plăcii nu sunt standard, în pachet fiind livrată o plăcuţă adaptoare

Performanţe jocuri: 0.724 • Performanţe sintetice: 0.780 • Dotări: 0.034 **1.538**

AMD Leadtek **WinFast K7NCR18G Pro**

Cea mai bună soluţie pentru grafică integrată



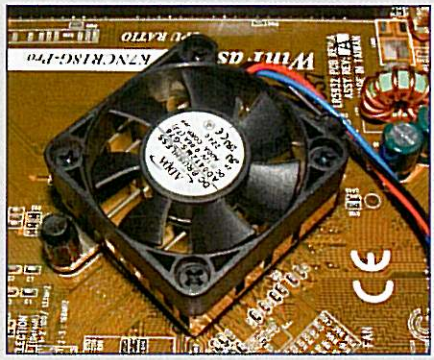
AVÂND ÎN VEDERE TEHNOLOGIA CE ESTE folosită în realizarea soluţiilor ce oferă grafică integrată nu ne putem aştepta la performanţe foarte bune. Cu toate acestea NVIDIA ne promite prin grafica integrată în nForce2-G/GT experienţe similare cu cele oferite de o placă video externă de generaţie puţin mai veche. Ne-am permis să nu-i credem pe cuvânt şi să testăm în amănunt forţa chipsetului nForce2-GT. Pentru acest test am ales placa de bază WinFast K7NCR18G Pro.

DOTĂRI MULTIMEDIA LA ÎNĂLŢIME

Dotarea WinFast K7NCR18G Pro putem spune că este foarte bună chiar dacă majoritatea facilităţilor sunt oferite de chipset-ul nForce2. Astfel beneficiem de 4 porturi USB 2.0, 3 FireWire, sunet 5.1, S/PDIF, lan onboard şi video onboard. Pe o plăcuţă adiţională avem un al doilea conector VGA (puţine plăci de bază cu grafică integrată oferă dualhead) şi două mufe de TV out: coaxial şi S-Video. Pachetul software este bogat: drivere, Ulead Cool 3D şi Ulead Video Studio.

PERFORMANŢE

Pentru un studiu cât mai edificator am efectuat 3 seturi de teste: cu placa video GeForce3 Ti 200, GeForce2 MX400 şi cu placa video integrată. Aceste teste au fost realizate atât cu două module de memorie (128+128MB) cât şi cu un singur modul (256MB) pentru a observa aportul de performanţă adus de Dual DDR. Rezultatele din tabel sunt cele obţinute cu placa de test GeForce3 Ti 200 şi două module de memorie. Am observat o scădere mică a performanţelor în cazul utilizării unui singur de modul de memorie: 0.7% - 3DMark2001 şi 2.1% în testul de memorie PCMark2002. Placa video integrată în chipsetul nForce2 nu a reuşit să depăşească în testele noastre placa video externă GeForce2 MX400.



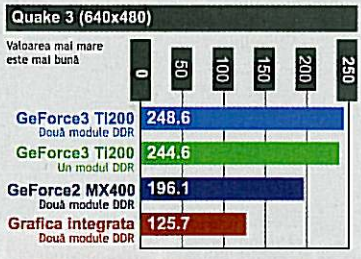
CONCLUZIE

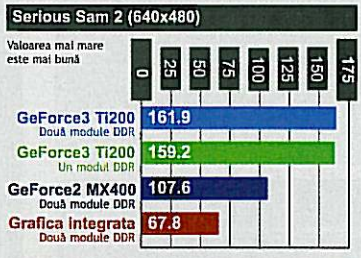
Amatorii de editare video ce doresc o soluţie ieftină pot opta cu încredere pentru WinFast K7NCR18G Pro. Captura de la camera video se poate realiza prin portul FireWire iar documentul procesat poate fi salvat pe un format VCR prin TV-Out. Să recunoaştem că nu ne imaginam în urmă cu 2-3 ani că putem beneficia de toate aceste facilităţi multimedia integrate pe o placă de bază.

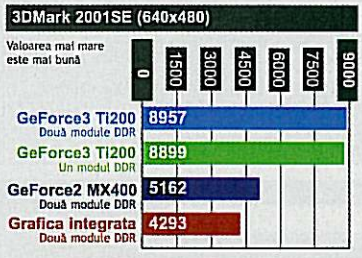
Liviu Marica

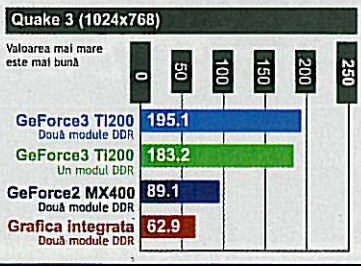
nVIDIA. nFORCE 2

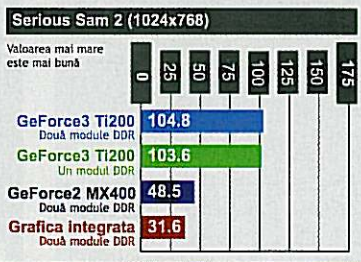
Detalii tehnice		
Chipset	nForce2	
FSB	333mHz	
AGP/PCI/ISA	1/4/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/1	
Tip memorie	DDR400/333	
Memorie maximă	3GB	
USB 1.1	□	
USB 2.0	4/6	
Northbridge	nForce2 SPP	
Southbridge	nForce2 MCP-T	
ATA	133	
Audio	AC'97 5.1	
RAID	□	
Extra	Video onboard, FireWire	
Overclocking		
Modificare FSB	100- 266MHz	
Modificare multiplicator	3X - 24X	
Modificare voltaj	1.1V-2V	
Setări (BIOS/Jumpers/dipswitch)	■/■/□	
Dotări speciale:	Voltaj AGP: 1.5V-1.7V	
Teste		
Quake3	640x480	248.6
Serious Sam	640x480	161.9
3DMark2001SE	640x480	8957
SISoft Sandra	Mem. Int.	2099
SISoft Sandra	Mem. Float	1998
	CPU Dhrystone	4254
	CPU Whetstone	2128
	Disk	27771
PCMark2002	CPU	4728
	Memorie	3577
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	0.725	
Performanţe sintetice	0.781	
Dotări	0.064	
Verdict	1.570	
Contact		
Distribuitor	Caro Group	
Telefon	021-313.71.09	
Web	www.caro.ro	
Garanţie	24 luni	
Preţ	175$	

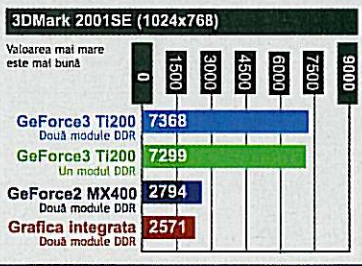












Leadtek®

WinFast®

The Era of Cinematic 3D Gaming

300

GeFORCE FX

SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT

Unic distribuitor
Str.Puskin18 Bucuresti 1;
Tel/Fax: (021)-231.50.97,
Tel/Fax: (021)-231.65.18,
Mobil: 0724.237.323
E-mail: contact@skin.ro,
www.skin.ro

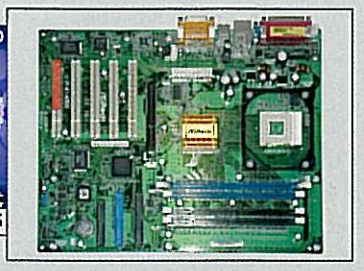
pentium 4

ASRock P4I45D
I845D întinerit

I845D

9 TOP

Preț 67.62$



TIPUL SOLUȚIEI
Bazată pe chipset-ul mai vechi I845D, ASRock P4I45D ce aduce suport pentru memorii SDRAM.

AVANTAJE OFERITE
Dotările Southbridge-ului ICH2 sunt îmbunătățite prin adăugarea suportului pentru USB 2.0 și sunet AC'97 cu 6 canale audio. P4I45D este compatibil cu procesoarele Intel cu frecvență de bus de 533MHz aducând și suport Hyper-Threading, deși acest lucru nu apare în specificațiile chipset-ului. Performanțele obținute sunt bune deși I845D nu suportă DDR333, în test fiind folosite memorii DDR266 cu CL 2.

CONCLUZIE
Performanțele satisfăcătoare și dotările aduse de ASRock fac din P4I45D un competitor serios pentru segmentul low-end.

Detalii tehnice	
Chipset	I845D
FSB	533/400MHz
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR266 SDR PC133
Memorie maximă	2GB
USB 2.0	4/6
Northbridge	I845D
Southbridge	ICH2
ATA	ATA100
Serial ATA	☐
Audio	AC'97 cu 6 canale
RAID	☐
Extra	Lan

Overclocking	
Modificare FSB	100-248MHz
Modificare multiplicator	☐
Modificare voltaj	☐
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	▣/▣/☐
Dotări speciale: Hyper-Threading	

Teste		
Quake3	640x480	281.8
Serious Sam	640x480	156.4
3DMark2001SE	640x480	9358
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2025
SiSoft Sandra	Mem. Float	2028
	CPU Dhrystone	4507
	CPU Whetstone	2945
	Disk	27336
PCMark2002	CPU	5915
	Memorie	5200

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.987
Performanțe sintetice	0.921
Dotări	0.020
Verdict	1.929

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Web	www.itshop.ro
Garanție	36 luni

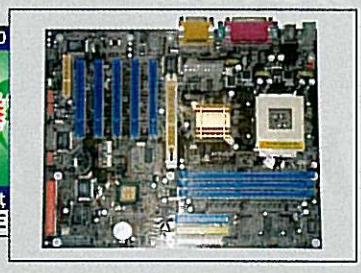
AMD

Biostar M7VIK
Dotări bune

KT400

- TOP

Preț N/E



TIPUL SOLUȚIEI
M7VIK este implementarea chipset-ului KT400 pentru platforma AMD de la Biostar.

AVANTAJE OFERITE
Biostar a ales să-și doteze placa de bază cu tehnologii întâlnite pe plăcile de top precum Serial ATA, RAID și Firewire. Deși controller-ul RAID are doar un singur canal, posibilitatea conectării a două harddisk-uri este suficientă pentru majoritatea utilizatorilor. Layout-ul plăcii este îngrijit lucru confirmat de mecanismul solid de retenție a slotului AGP și aranjarea conectorilor IDE. În cutie este inclus un CD cu software-ul Norton Antivirus, Personal Firewall și Ghost.

CONCLUZIE
Dotările foarte bune cresc valoarea lui Biostar M7VIK, performanțele fiind însă medii.

Detalii tehnice	
Chipset	KT400
FSB	333/266MHz
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	2/6
Northbridge	VIA KT400
Southbridge	VT8235
ATA	ATA133
Serial ATA	▣
Audio	AC'97 v2.2
RAID	Promise
Extra	Firewire

Overclocking	
Modificare FSB	100-200MHz
Modificare multiplicator	☐
Modificare voltaj	-0.025/+0.075
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	▣/▣/☐
Dotări speciale: V AGP: 1.5V-1.8V; VDIMM: 2.5V-2.8V	

Teste		
Quake3	640x480	224.7
Serious Sam	640x480	150.7
3DMark2001SE	640x480	8456
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2056
SiSoft Sandra	Mem. Float	1937
	CPU Dhrystone	4269
	CPU Whetstone	2134
	Disk	27985
PCMark2002	CPU	4620
	Memorie	3153

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.672
Performanțe sintetice	0.757
Dotări	0.038
Verdict	1.467

Contact	
Distribuitor	RHS Company
Telefon	021-331.00.67
Web	www.rhs.ro
Garanție	24 luni

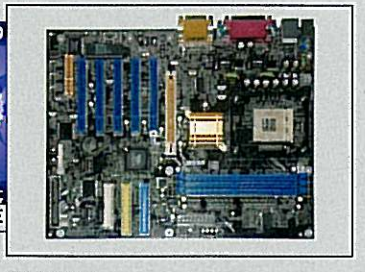
pentium 4

Biostar U8598-Z3
Performanțe medii

P4X400

8 TOP

Preț N/E



TIPUL SOLUȚIEI
Biostar a ales chipset-ul VIA PX400 pentru U8598-Z3, care oferă AGP 8X și memorie DDR400 pentru procesoarele Intel Pentium4.

AVANTAJE OFERITE
Dotările suplimentare ale lui U8598-Z3 se rezumă doar la controller-ul Fast Ethernet. Pe placă avem o aranjare aerisită a diverselor componente, remarcându-se slotul AGP cu mecanismul de retenție a plăcii video foarte robust. Conectorii IDE sunt așezați în paralel cu sloturile PCI. In cutia plăcii găsim un CD cu programele Norton Antivirus, Personal Firewall și Ghost. Socket-ul procesorului este aglomerat de prezența mai multor condensatori.

CONCLUZIE
Prețul redus și performanțele medii recomandă Biostar U8598-Z3 utilizatorilor nepretențioși.

Detalii tehnice	
Chipset	P4X400
FSB	533/400MHz
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	2/6
Northbridge	VIA PX400
Southbridge	VT8235
ATA	ATA133
Serial ATA	☐
Audio	AC'97 v2.2
RAID	☐
Extra	Lan

Overclocking	
Modificare FSB	100-166MHz
Modificare multiplicator	☐
Modificare voltaj	1.250-2.0V
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	▣/▣/☐
Dotări speciale: V DIMM: 2.6-2.7V; V AGP: 1.5V-1.8V; DDRVTT: 1.25-1.4V	

Teste		
Quake3	640x480	270.2
Serious Sam	640x480	153.6
3DMark2001SE	640x480	8953
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2366
SiSoft Sandra	Mem. Float	2380
	CPU Dhrystone	4583
	CPU Whetstone	2935
	Disk	27956
PCMark2002	CPU	5886
	Memorie	5665

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.954
Performanțe sintetice	0.973
Dotări	0.028
Verdict	1.956

Contact	
Distribuitor	RHS Company
Telefon	021-331.00.67
Web	www.rhs.ro
Garanție	24 luni

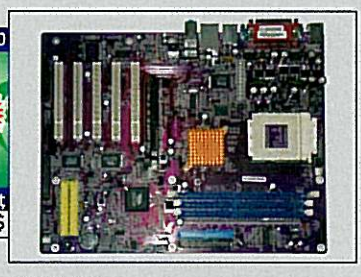
AMD

ECS L7VTA - RAID
Rezultate slabe în teste

KT400

- TOP

Preț 95.59$



TIPUL SOLUȚIEI
ECS L7VTA - Raid este o placă de bază destinată platformei AMD și are la bază chipset-ul KT400.

AVANTAJE OFERITE
ECS a integrat pe L7VTA - RAID un controller Fast Ethernet și unul Firewire. De asemenea este prezent și chip-ul Promise 20365 care aduce două canale suplimentare IDE pe care pot construi matrici RAID. Performanțele obținute de L7VTA - Raid în teste sunt mici, lucrul cu memoria având parte de o implementare slabă. Layout-ul plăcii este aerisit, DIMM-urile neincomodând instalarea plăcii video.

CONCLUZIE
ECS L7VTA - Raid oferă opțiuni foarte bune de conectivitate la un preț scăzut, performanțele având însă de suferit.

Detalii tehnice	
Chipset	KT400
FSB	333/266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	4/6
Northbridge	KT400
Southbridge	VT8235
ATA	ATA133
Serial ATA	☐
Audio	AC'97
RAID	Promise 20356
Extra	Lan, Firewire

Overclocking	
Modificare FSB	100-200MHz
Modificare multiplicator	☐
Modificare voltaj	Vcore:+2.3%
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	▣/▣/☐
Dotări speciale: VDIMM:+9.8%	

Teste		
Quake3	640x480	210.4
Serious Sam	640x480	142.9
3DMark2001SE	640x480	8100
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1929
SiSoft Sandra	Mem. Float	1797
	CPU Dhrystone	4238
	CPU Whetstone	2118
	Disk	28085
PCMark2002	CPU	4559
	Memorie	2980

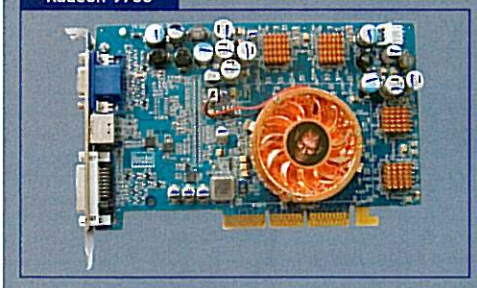
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.636
Performanțe sintetice	0.733
Dotări	0.040
Verdict	1.409

Contact	
Distribuitor	Tora Computers
Telefon	021-332.63.66
Web	www.tora.ro
Garanție	24 luni

HERCULES 3D PROPHET 9700

Performanțe și dotări deosebite

Radeon 9700



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Este o placă video bazată pe chipul ATI Radeon 9700, dotată cu 128MB memorie DDR (256 biți). Beneficiază de suport pentru AGP3.0 (2X/4X/8x) și DirectX 9.

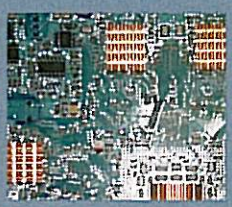
POT FACE OVERCLOCKING?
Ridicarea frecvenței de funcționare a memoriei și a chipset-ului cu PowerStrip 3.0 a avut ca efect blocarea sistemului la rularea 3D Mark 2001SE în primul caz și apariția unor artefacte vizuale în al doilea caz.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?
În 3DMark 2001SE a reușit să treacă de bariera celor 10000 de puncte (a obținut 11149), iar în Serious Sam II a scăzut sub 100fps doar la 1600X1200. Putem menționa scorul obținut în recentul 3DMark 2003: 4099 puncte. Platforma folosită a fost Windows XP Professional, cu DirectX9 și cele mai noi drivere generice de la ATI, Catalyst 3.1.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?
Manualul utilizatorului, un adaptor DVI-VGA, un adaptor S-Video-RCA, un CD cu driveri, jocul No One Lives Forever 2 (full retail) plus manual.

CONCLUZIE
Deși împătimiții de overclocking vor fi complet dezamăgiți, Hercules Radeon 9700 rămâne una dintre cele mai performante plăci video de pe piață la momentul actual.

Cooler auriu cu sigla Hercules Radeon 9700

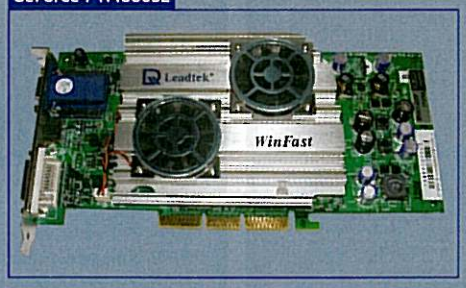

Memorii protejate cu răcire pasivă

Rezultate teste			Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280	11149	Chipset	Radeon 9700
	1600	9377	Memorie	128MB DDR
Quake 3	1280	222	Video In	□
	1600	169.5	Frecvență chipset	277MHz
Serious Sam	1280	120.7	Frecvență memorie	270MHz
	1600	99	Dual Head	■
Video Mark	2195		TV-Out/DVI	■/■
Q 711; P 953; F 530			Contact	
Evaluare (puncte)			Distribuitor	Ubi Soft
Performanță	2.360		Web	www.ubisoft.ro
Dotări	0.022		Telefon	021-231.67.69
Verdict	2.382		Preț	286$

LEADTEK WINFAST A280 TD MYVIVO

Design dedicat overclockingului

GeForce4 Ti4800SE



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Este bazată pe un procesor grafic GeForce4 Ti4800SE, cu 128MB DDR. Ca răcire activă prezintă două ventilatoare de dimensiuni mici. Frecvențele de funcționare sunt 300MHz pentru chipset și 550MHz pentru memorii.

POT FACE OVERCLOCKING?
Este dotat cu două ventilatoare și un radiator de dimensiuni mari. Cu softul WinFox II am reușit aducerea frecvențelor pentru chipset/memorie la valorile de 330/621MHz, adică o creștere de 10% pentru procesor și 13% pentru memorii. Câștigul de performanță a variat între 2.2% (în 3DMark 2001SE) și 14% (în Serious Sam II).

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?
Folosind frecvențele implicite (300/550MHz), A280 TD MyVIVO a avut performanțe peste Radeon 9500Pro, dar destul de apropiate de un GeForce4 Ti4200 cu AGP 8X.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?
Manual de instalare, un cablu S-Video, un cablu AV, un cablu VIVO, un adaptor DVI-VGA, un CD cu driveri, 2 CD-uri cu soft, 3 CD-uri cu jocuri, un CD cu 6 jocuri demo.

CONCLUZIE
O placă cu dotări excelente, bundle generos și performanțe la nivel de Ti4400, recomandată tuturor.

Sistem de răcire performant cu 2 radiatoare

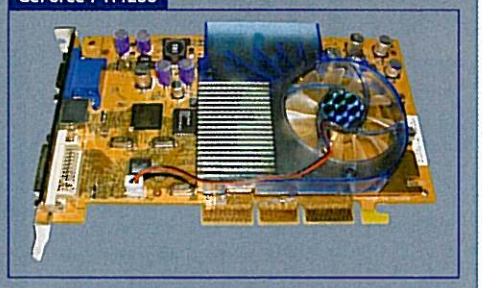
Conectori DVI, VGA și S-Video

Rezultate teste			Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280	9362	Chipset	GeForce4 Ti4800 SE
	1600	7514	Memorie	128MB DDR
Quake 3	1280	187.1	Video In	■
	1600	142.4	Frecvență chipset	275MHz
Serious Sam	1280	111.9	Frecvență memorie	500MHz
	1600	85.6	Dual Head	■
Video Mark	2286		TV-Out/DVI	■/■
Q 790; P 895; F 600			Contact	
Evaluare (puncte)			Distribuitor	Skin Media
Performanță	2.050		Web	www.skin.ro
Dotări	0.030		Telefon	021-231.50.97
Verdict	2.080		Preț	231$

PIXELVIEW GEFORCE4 TI4200-8X

Ti4200 în varianta AGP 8X

GeForce4 Ti4200



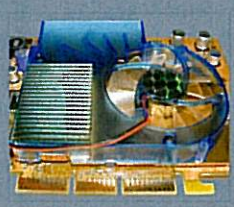
SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Este varianta PixelView de GeForce4 Ti4200 cu suport AGP 2.0 (1X/2X/4X) și AGP 3.0 (4X/8X). Beneficiază de conectori DVI, Video-Out și VGA și prezintă un radiator instalat peste memorii.

POT FACE OVERCLOCKING?
Placa s-a comportat impecabil la creșterea frecvenței pentru memorii/chipset, rulând fără nici o problemă la 275MHz (chipset) și 563MHz. Creșterea de performanță a fost de 13-15fps în Quake3 și 8-9fps în Serious Sam - The Second Encounter. În 3DMark2001SE am obținut peste 600 de puncte în plus.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?
Performanța 2D este bună, nota de la testul de calitate a imaginii (VideoMark 2000) fiind mai mare decât a unui Radeon 9500. La capitolul 3D placa PixelView stă și mai bine, diferența maximă față de aceeași placă ATI fiind de 60fps în Quake3.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?
Trei cabluri video cu diverși conectori, pentru a asigura compatibilitate maximă cu sistemele video și un bundle generos: un CD cu driveri+manual, unul cu WinDVD4 și două cu jocuri: Ballistics, Codename: Outbreak.

CONCLUZIE
Performanțe bune atât 2D cât și 3D, precum și capacitate de overclocking.

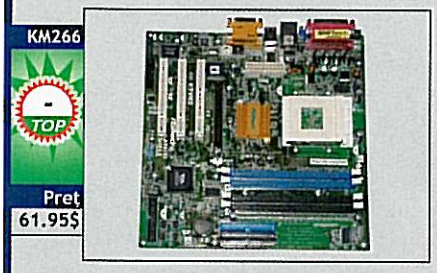

Cooler de dimensiuni mari din plastic transparent

Memorii cu răcire pasivă

Rezultate teste			Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280	9142	Chipset	GeForce4 Ti4200-8X
	1600	7174	Memorie	128MB
Quake 3	1280	180.7	Video In	□
	1600	126.3	Frecvență chipset	250MHz
Serious Sam	1280	107.4	Frecvență memorie	513MHz
	1600	77.8	Dual Head	□
Video Mark	2206		TV-Out/DVI	■/■
Q 784; P 822; F 600			Contact	
Evaluare (puncte)			Distribuitor	Tornado Sistems
Performanță	1.940		Web	www.tornado.ro
Dotări	0.020		Telefon	021-206.77.40
Verdict	1.960		Preț	192.7$

AMD ASRock K7VM2
USB 2.0 şi ATA133 la 62$

KM266



Preţ 61.95$

TIPUL SOLUŢIEI
Este o placă de bază pentru integratori şi oferă video, sunet onboard, ATA133 şi USB 2.0 plus stabilitatea produselor ASUS.

AVANTAJE OFERITE
Formatul micro-ATX al plăcii permite instalarea în miniPC-uri, iar integrarea sunetului şi plăcii video permit realizarea de sisteme cu preţ redus. Inedit pentru plăcile de bază actuale este prezenţa a două DIMM-uri pentru SDRAM precum şi două pentru DDRAM. Instalarea diferitelor componente în calculator se face fără probleme în ciuda dimensiunilor mici ale plăcii datorită layout-ului aerisit.

CONCLUZIE
Stabilitatea foarte bună combinată cu multiple opţiuni de interconectare face din ASRock K7VM2 un canditat ideal pentru sistemele office.

Detalii tehnice	
Chipset	KM266
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/3/0
AMR/CNR/ACR	1/0/0
Tip memorie	DDR266, SDR PC133
Memorie maximă	2GB
USB 2.0	4/6
Northbridge	VIA KM266
Southbridge	□
ATA	ATA133/100/66
Serial ATA	-
Audio	AC'97
RAID	□
Extra	Fast Ethernet, VGA onboard

Overclocking	
Modificare FSB	100-248MHz
Modificare multiplicator	□
Modificare voltaj	□
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale:	□

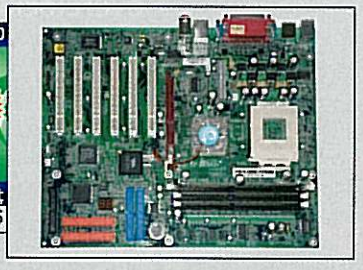
Teste		
Quake3	640x480	179.3
Serious Sam	640x480	124.1
3DMark2001SE	640x480	7138
SISoft Sandra	Mem. Int.	1336
SISoft Sandra	Mem. Float	1283
	CPU Dhrystone	4242
	CPU Whetstone	2122
	Disk	27884
PCMark2002	CPU	4474
	Memorie	2414

Evaluare (puncte)	
Performanţe jocuri	0.552
Performanţe sintetice	0.652
Dotări	0.034
Verdict	1.238

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Web	www.itshop.ro
Garanţie	36 luni

AMD Epox 8K9A
Dotări foarte bune

KT400



Preţ 127.28$

TIPUL SOLUŢIEI
Prin 8K9A Epox continuă seria sa de plăci de bază cu dotări foarte bune.

AVANTAJE OFERITE
Pachetul lui Epox 8K9A atrage ochii din prima clipă prin aspectul atrăgător. Nici la deschiderea cutiei nu vom fi dezamăgiţi. Epox 8K9A vine cu cabluri ATA rounded de culoare albastră, controller RAID, Serial ATA, 6 porturi USB 2.0 şi debug led. Performanţele bune completează dotările lui Epox 8K9A. Aspectul plăcii este îmbunătăţit de prezenţa unui led albastru în Northbridge care luminează în timpul funcţionării.

CONCLUZIE
8K9A aduce împreună cu performanţele şi stabilitatea produselor Epox o listă impresionantă de dotări, toate la un preţ peste medie.

Detalii tehnice	
Chipset	KT400
FSB	333/266/200
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	6/6
Northbridge	KT400
Southbridge	VT8235
ATA	ATA133
Serial ATA	■
Audio	AC'97
RAID	Highpoint HPT372
Extra	Lan

Overclocking	
Modificare FSB	100-255MHz
Modificare multiplicator	6X-13X
Modificare voltaj	1.4V-2V
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale:	VDIMM: 2.5V-3.2V

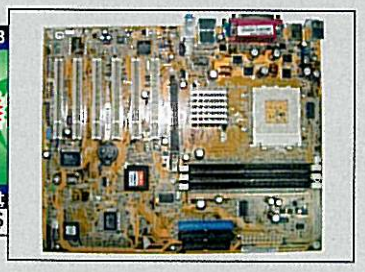
Teste		
Quake3	640x480	226.1
Serious Sam	640x480	151.3
3DMark2001SE	640x480	8380
SISoft Sandra	Mem. Int.	2048
SISoft Sandra	Mem. Float	1939
	CPU Dhrystone	4252
	CPU Whetstone	2125
	Disk	27720
PCMark2002	CPU	4629
	Memorie	3156

Evaluare (puncte)	
Performanţe jocuri	0.672
Performanţe sintetice	0.755
Dotări	0.058
Verdict	1.485

Contact	
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Web	www.romsoft.ro
Garanţie	36 luni

AMD ASUS A7V333-X
Suport pentru FSB 333MHz

KT333



Preţ 100$

TIPUL SOLUŢIEI
ASUS A7V333-X foloseşte northbridge-ul KT333 la care s-a adăugat suport pentru noile procesoare AthlonXP cu frecvenţa de bus de 333MHz.

AVANTAJE OFERITE
Dotările plăcii sunt: DDR333, AGP 4X, ATA 133, sound onboard, lan onboard. În pachetul produsului se află un cablu floppy şi unul ATA133 precum şi un CD cu drivere şi utilitare ASUS. Printre acestea amintim ASUS Probe, pentru monitorizarea voltajelor şi temperaturilor din sistem. Faţă de dotările chipset-ului KT333, ASUS aduce şi suportul pentru 6 porturi USB 2.0.

CONCLUZIE
Performanţele scăzute în jocuri se datorează chipset-ului deja îmbătrânit, dar îmbunătăţirile aduse şi performanţele sintetice recomandă această placă.

Detalii tehnice	
Chipset	KT333
FSB	333/266
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	4/6
Northbridge	VIA KT333
Southbridge	VT8235
ATA	ATA133/100/66
Serial ATA	□
Audio	Realtek 6 canale
RAID	□
Extra	Lan Broadcom 10/100

Overclocking	
Modificare FSB	100-227
Modificare multiplicator	5X-22.5X
Modificare voltaj	1.75V-1.85V
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale:	voltaj AGP: 1.5V-1.8V selectare mod AGP

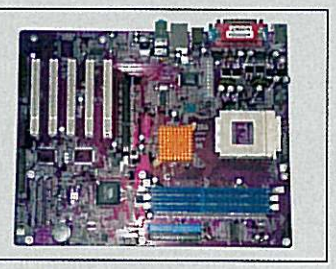
Teste		
Quake3	640x480	214.9
Serious Sam	640x480	144.7
3DMark2001SE	640x480	8188
SISoft Sandra	Mem. Int.	1944
SISoft Sandra	Mem. Float	1802
	CPU Dhrystone	4242
	CPU Whetstone	2123
	Disk	27966
PCMark2002	CPU	4580
	Memorie	3015

Evaluare (puncte)	
Performanţe jocuri	0.646
Performanţe sintetice	0.736
Dotări	0.044
Verdict	1.426

Contact	
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Web	www.romsoft.ro
Garanţie	36 luni

AMD ECS L7VTA3
Stabilitate şi performanţe

KT333



Preţ 68.89$

TIPUL SOLUŢIEI
Este o implementare a mai vechiului chipset VIA KT333 care oferă încă un raport preţ/performanţă foarte bun.

AVANTAJE OFERITE
Dotările suplimentare aduse plăcii constau într-o placă de reţea. Aici se poate observa politica ECS de a oferi soluţii cu performanţe şi dotări medii la preţuri mult sub cele ale concurenţei. În testele noastre nu am întâlnit probleme de stabilitate sau de incompatibilitate. Rezultatele din teste au fost puţin mai mari decât cele obţinute de versiunea cu chipset KT400 de la acelaşi producător.

CONCLUZIE
ECS L7VTA3 oferă performanţe bune şi stabilitate la un preţ foarte accesibil pentru utilizatorii din România.

Detalii tehnice	
Chipset	KT333
FSB	333/266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR333/266
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	4/6
Northbridge	KT333
Southbridge	VT8235
ATA	ATA133
Serial ATA	A
Audio	AC'97
RAID	□
Extra	Lan

Overclocking	
Modificare FSB	100-200MHz
Modificare multiplicator	□
Modificare voltaj	Vcore:+2.3%
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale:	VDIMM:+9.8%

Teste		
Quake3	640x480	210.7
Serious Sam	640x480	142.5
3DMark2001SE	640x480	8054
SISoft Sandra	Mem. Int.	1954
SISoft Sandra	Mem. Float	1825
	CPU Dhrystone	4230
	CPU Whetstone	2119
	Disk	25878
PCMark2002	CPU	4564
	Memorie	3025

Evaluare (puncte)	
Performanţe jocuri	0.635
Performanţe sintetice	0.733
Dotări	0.025
Verdict	1.393

Contact	
Distribuitor	Tora Computers
Telefon	021-332.63.66
Web	www.tora.ro
Garanţie	24 luni

SAPPHIRE RADEON 9100 128MB

Performanţe medii pentru piaţa entry-level

Radeon 9100

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI

Se bazează pe chipsetul Radeon 9100 de la ATI (4 conducte de randare fiecare cu 2 unităţi de texturare, suport DirectX 8.1, chipset 250MHz). Procesorul grafic este RV200, acelaşi folosit pentru generaţia Radeon 8500/8500LE. În cazul de faţă memoria plăcii video a fost tactată la 230MHz.

POT FACE OVERCLOCKING?

Performanţele au scăzut drastic la creşterea cu 10% a frecvenţelor pentru procesor şi memorie: 500 puncte mai puţin în 3D Mark 2001SE, 12fps mai puţin în Quake3 1280x1024 şi 7fps în minus pentru Serious Sam 1280x1024.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANŢEI?

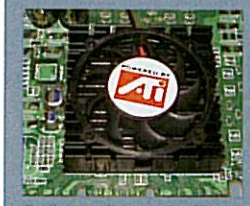
Având în vedere că Radeon 9100 este destinat pieţei sub 100USD, performanţele au fost acceptabile: 125.7fps în Quake, 83.2 în Serious Sam II şi 6736 puncte în 3DMark 2001SE. Performanţa 2D s-a ridicat la un nivel mediu: 2166 puncte în Video Mark 2000.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

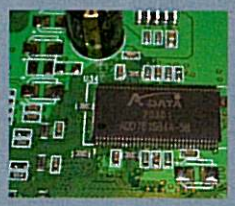
Un cablu S-Video şi CD-ul cu driveri.

CONCLUZIE

Performanţele sunt bune; Sapphire Radeon 9100 a reuşit să depăşească atât plăcile cu RV250 (Radeon 9000/9000 Pro), al căror înlocuitor se dorea, cât şi pe cele de cu GeForce4 MX440.



Cooler mediu cu sigla ATI



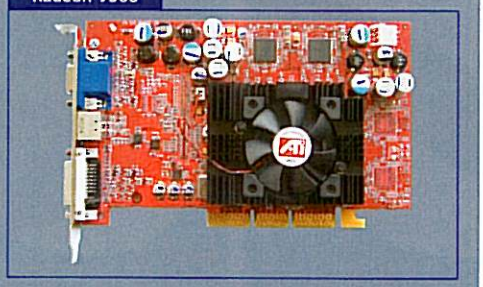
Memorii tactate la 5ns

Rezultate teste			Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280	6736	Chipset	Radeon 9100
	1600	5074	Memorie	128MB DDR
Quake 3	1280	125.7	Video In	☐
	1600	89.6	Frecvenţă chipset	249.5MHz
Serious Sam	1280	83.2	Frecvenţă memorie	449 MHz
	1600	58.6	Dual Head	☐
Video Mark	2166		TV-Out/DVI	☐/☐
Q 735; P 901; F 530			Contact	
Evaluare (puncte)			Distribuitor	Tape Computer
Performanţă	1.470		Web	www.tape.ro
Dotări	0.015		Telefon	021-330.57.83
Verdict	1.485		Preţ	111$

PALIT DAYTONA RADEON 9500

Funcţionare stabilă în overclocking

Radeon 9500



SOLUŢIE ŞI DOTĂRI

Se bazează pe chipul Radeon 9500 de la ATI.

POT FACE OVERCLOCKING?

La creşterea cu 20MHz concomitent pentru chipset şi memorie am obţinut o creştere de maxim 7.2% în toate aplicaţiile, ceea ce dovedeşte o capacitate de overclocking destul de bună. Pentru impătimiţi, cele 500 de puncte în plus din 3D Mark 2001SE sau cele 8-9fps în plus pentru Quake3 pot face diferenţa.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANŢEI?

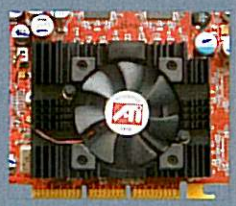
Procesorul grafic funcţionează la 276.75MHz, iar memoria la 270MHz. Cele 115fps obţinute în Quake3 Arena şi cele 7619 puncte din 3D Mark 2001SE plasează placa de la ATI în topul plăcilor testate în XtremPC. Surprinzător, rezultatul Video Mark 2000 (2234 puncte) a fost foarte bun, diferenţa fiind dată de nota pentru performanţă.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

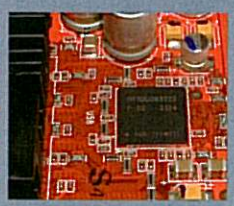
Un CD cu driveri, un cablu S-Video, un cablu RCA, un adaptor DVI-VGA şi un adaptor S-Video-RCA.

CONCLUZIE

O placă video dedicată sectorului de mijloc, cu performanţe 3D satisfăcătoare şi capacitate de overclocking ridicată.



Cooler metalic cu sigla ATI. Palit aduce doar cutia.



Memorii la 3.3ns

Rezultate teste			Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280	7619	Chipset	Radeon 9500
	1600	5480	Memorie	64MB DDR
Quake 3	1280	114.7	Video In	☐
	1600	81.6	Frecvenţă chipset	276.75MHz
Serious Sam	1280	79.1	Frecvenţă memorie	270MHz
	1600	53.8	Dual Head	☐
Video Mark	2234		TV-Out/DVI	☐/☐
Q 694; P 1010; F 530			Contact	
Evaluare (puncte)			Distribuitor	RHS Company
Performanţă	1.470		Web	www.rhs.ro
Dotări	0.015		Telefon	021-331.00.67
Verdict	1.485		Preţ	172.7$

PC NUTS
EXTREME COMPUTING

overclocking
cât urea Mushkii tăi

Produse unice în România destinate overclockingului, tweakingului, PC-ului împins la extrem în condiţii de stabilitate maximă:

- Memorii Mushkin SDRAM & DDRAM CL 2-2-2
- Coolere TaiSol, Swiftech, OCZ Gladiator
- Ventilatoare Delta 60, 80,120mm
- Pastă termoconductoare Arctic Silver
- IDE ATA 100 rounded cables
- DigiDoc 5.0 - digital tweaking and monitoring
- Window kit & Neon Light Kit

Tape Computer

- Importator unic şi distribuitor în România - Bucureşti - Splaiul Unirii nr 8, Bloc B4, telefon: 021-330.57.83 / 330.90.22 / 330.23.92
E-mail: tape@tape.ro
Web: http://www.tape.ro

A4Tech 2HandWorks Wireless

Tehnologie radio de calitate

N/E
RHS Company • 021-331.00.67

CE ESTE?
Kit wireless format din tastatură și mouse. Senzorul se conectează la computer pe porturile standard PS2. Implementează tehnologia Anti-RSI Health prin care se încearcă protejarea încheieturilor mâinilor prin poziționarea oblică a tastelor. Tastele numerice sunt poziționate în partea stângă a tastaturii.

DE CE "DA"?
Oferă o calitate bună a senzorului și o latență foarte mică, ceea ce implică un control precis al mouse-ului. În jocuri s-a comportat bine, apropiindu-se mult de calitatea oferită de un mouse cu bilă. Tastele F1-F12 îndeplinesc funcții specifice în Office (exemplu: New, Search, Replace, Open, Undo etc.), în timp ce tastele adiționale/multimedia sunt configurabile.

DE CE "NU"?
Poziționarea tastelor numerice în partea stângă precum și poziția oblică a tastelor nu permit atingerea unor viteze bune de scriere. Au fost frecvente cazurile de apăsare accidentală a tastei Caps Lock în locul lui Tab.

CE CONȚINE PACHETUL?
Senzor radio cu conectare PS2 la computer, 4 baterii AA 1.5V Poweer, manual.

CONCLUZIE
O soluție de calitate, ce încearcă să aducă îmbunătățiri în domeniul conservator al tastaturilor pentru PC. Se poate folosi cu încredere în domeniile home/office.

Detalii tehnice
Distanța maximă: 2 metri • Tip conectare: PS2 • Rezoluție mouse: 800dpi • Securitate: 2 canale, 255 coduri ID • Compatibilitate: Windows98/ME/2000/NT4.0/XP/DOS3.3 • Altele: 19 taste programabile, consum redus, software iWheel Works

★★★☆☆

USB Drive

Memorie de... buzunar?

53.71$
Depozitul de Calculatoare • 021-221.73.77

CE ESTE?
O memorie flash Plug'n'Play ce se conectează pe portul USB, echivalentul unui micro harddisk de 128MB. O soluție de stocare de dimensiuni reduse, pentru transferul datelor.

DE CE "DA"?
Este o soluție pentru transportul datelor, ce poate înlocui cu succes arhaicele dischete. Are dimensiuni reduse și capacitate mare de stocare (în comparație cu discheta). Ca dotări suplimentare se pot nota Power LED (led ce indică dacă drive-ul este conectat la PC) și prezența mecanismului de protecție la scriere. Copierea a 121MB de informație a durat 4 min și 41 sec, ceea ce ar însemna o rată de transfer de 430KB/s. Instalarea este rapidă (nu are nevoie de driver).

DE CE "NU"?
Durată destul de mare la copierea datelor în Windows XP (5 minute 55 secunde, adică o rată de transfer sub 350KB/s).

CE CONȚINE PACHETUL?
Drive-ul USB se livrează împreună cu o dischetă de instalare pentru Windows 98 și un șnur pentru transport.

CONCLUZIE
În cazul în care transportați des date de dimensiuni relativ mici și beneficiați de port USB, USB Drive este soluția care va ușura transferul datelor și va micșora riscul apariției erorilor din cauza transportului.

Detalii tehnice
Memorie: 122MB • Interfață: USB 1.1 • Viteză citire: 900KB/s • Viteză scriere: 600KB/s • Conectare: USB Tip A • Cerințe minime: Pentium 233MHz, port USB, Windows 98, 32MB RAM • Alte dotări: Power LED

★★★★☆

D-LINK MP-105

Player MP3 cu conectare pe paralel

54.9$
SPOT Digital • 021-411.06.75

CE ESTE?
Un MP3 Player/Recorder portabil, de dimensiuni mici, cu o memorie internă de 32MB, ce poate fi suplimentată de o memorie Smart Media (32MB maxim). Conectarea se face pe portul paralel al computerului.

DE CE "DA"?
Are câteva plusuri importante: o calitate acceptabilă a sunetului, un consum mic (o singură baterie AA de 1.5V), un număr de 8 melodii în memoria internă, plus 8 melodii pe un card Smart Media, dimensiuni/greutate reduse (64mmx82mmx18mm/70g), copiere a fișierelor MP3 în memorie (prin "Drag and Drop"), egalizator cu 4 setări predefinite.

DE CE "NU"?
Prețul este ridicat pentru opțiunile oferite. În cazul în care aveți o imprimantă pe portul paralel, poate deveni incomodă deconectarea acesteia ori de câte ori doriți să înregistrați melodii în memoria lui MP-105. Rata de transfer este foarte scăzută iar spațiu pentru 8 melodii (pe memoria standard) este insuficient.

CE CONȚINE PACHETUL?
Un ghid de utilizare, un CD cu software, un cablu de conectare pentru portul paralel, o baterie de tipul AA (1.5V), o pereche de căști stereo și o husă pentru MP-105.

CONCLUZIE
Dacă doriți să aveți parte de 30 de minute de muzică la o calitate acceptabilă, D-LINK MP-105 este o alegere bună.

Detalii tehnice
Memorie: 32MB • Raport semnal/zgomot: >90dB • Bandă de frecvență: 20Hz-20kHz • Greutate: 70g • Dimensiuni (lxLxh): 64mmx82mmx18mm • Rată de transfer: 400kBps

★★☆☆☆

Aiptek Hyper Pen 12000U

Arta și computerul

104.43$
Romsoft • 021-224.03.33

CE ESTE?
Tabletă grafică de rezoluție inaltă (3048 linii/inch). Se poate folosi atât pentru crearea de grafică, cât și pentru recunoașterea scrisului sau prelucrare de imagine.

DE CE "DA"?
Este un instrument util pentru graficieni, oferind condiții ideale de lucru. Senzorul de mișcare este foarte bine calibrat, iar latența este mică, rezultatul fiind o mișcare precisă a pointerului pe ecran. Detectează nivelul de presiune cu o precizie bună, efectul unei apăsări mai puternice fiind ușor de observat.

DE CE "NU"?
Domeniu de utilizare restrâns. Folosirea stiloului necesită o perioadă de acomodare destul de mare, mai ales în cazul în care va fi folosit pentru crearea de grafică.

CE CONȚINE PACHETUL?
Mouse, stilou special, CD cu driveri, CD cu Corel Art Dabbler, două baterii tip AAA și un ghid de instalare.

CONCLUZIE
Așa cum era de așteptat, este un produs cu funcționalitate specifică, ce beneficiază de o sumă de facilități interesante (rezoluție mare, sensibilitate ajustabilă, niveluri de presiune, soft pentru recunoașterea scrisului) și care poate fi folosit cu succes de pasionații artei digitale.

Detalii tehnice
Dimensiuni: 385mmx347mmx12mm • Spațiu de lucru: 304mmx228mm • Greutate: 1370g • Număr de nivele de presiune: 512 • Tip conectare: USB • Compatibilitate: Windows98/ME/2000/XP/Mac OS 9.X • Cerințe minime: P 200 MHz/32 MB of RAM/placă video 2 MB/CD-ROM/USB

★★★★☆

Garantie 2 ani

LG
Optical Storage Devices

GCC 5241B

CD-ReWriter & DVD-Reader
Scriere (CD-R) : max. 24x
Scriere (CD-RW) : max. 10x
Citire (DVD) : max. 8x
Citire (CD): max. 24x

Buffer : 2MB
Interfata : USB 2.0

GCC 4480B

Garantie 2 ani

CD-ReWriter & DVD-Reader
Scriere (CD-R) : max. 48x
Scriere (CD-RW) : max. 24x
Citire (DVD) : max. 16x
Citire (CD): max. 48x
Buffer : 2MB

GCE 8520B

Garantie 2 ani

CD-ReWriter
Scriere (CD-R) : max. 52x
Scriere (CD-RW) : max. 24x
Citire (CD): max. 52x
Buffer : 2MB

Distribuitori in Romania:

ultra PRO

K Tech Electronics
Calea Grivitei 397
Tel: 021 22 44 535
Fax: 021 22 45 586
www.ultrapro.ro
office@ultrapro.ro

ROMSOFT®
THE HARDWARE COMPANY

Maresal Averescu 8-10
Tel: 021 224 03 33
Fax: 021 224 36 00
www.romsoft.ro
office@romsoft.ro

Lite-On DVD LTD-122

Calitate DVD la îndemână

N/E$
ASBIS • 021-233.38.41

CE ESTE?
DVD-ROM marca Lite-On, ce poate citi discuri DVD cu viteze de până la 12X și CD-uri cu maxim 40X. Beneficiază de un buffer de 512KB. Este dotat cu buton pentru controlul CD-urilor audio, led indicator al activității, potențiometru pentru volum și ieșire jack pentru căști.

DE CE "DA"?
Pe partea de CD-ROM a avut o comportare bună, atingând o viteză medie de 32X și având un grad de ocupare a procesorului de numai 5%. Timpul necesar creării unei imagini cu CloneCD a fost de 2min 38sec, un rezultat mediu. LTD-122 implementează tehnologia Easy Tray ce permite închiderea tray-ului printr-o ușoară apăsare.

DE CE "NU"?
La introducerea unui disc CD sau DVD în unitate apare un zgomot neplăcut. Viteza de citire pentru DVD este mică, fapt demonstrat și de testul de copiere: 20min 17sec pentru a copia 1.22GB de date.

CE CONȚINE PACHETUL?
LTD-122 este bulk, nefiind livrat cu alte accesorii.

CONCLUZIE
Drive-ul oferă calitate DVD la un preț acceptabil.

Detalii tehnice
Firmware: IL6J • Conectare: IDE • Buffer: 512KB • Citire CD: 40X • Citire DVD: 12X • Tehnologii: ABS (Auto Balance System), Easy Tray

Performanțe
Timp copiere 644MB: 3min 34sec • Imagine CloneCD: 2min 38sec • Rată medie transfer CD: 32.02X • Rată medie transfer DVD: 4.67X • Timp Spin up CD: 2.56sec • Timp Spin Down CD: 4.24sec • Timp recunoaștere CD: 10.16sec • Timp recunoaștere DVD: 14.08sec • Ocupare procesor CD (8X): 5% • Ocupare procesor DVD (2X): 13%

★★★☆☆

Teac CD-W522E

Scriere la viteză maximă

83.13$
Depozitul de Calculatoare • 021-221.73.77

CE ESTE?
O unitate internă CD-Writer cu viteze de scriere de până la 52X (7800Kb/s). Varianta testată face parte din categoria unităților retail, fiind livrată cu un set complet de accesorii.

DE CE "DA"?
Timpul de înregistrare obținut la 48X este foarte bun (2min 24sec; viteză aproximativă 2MB/sec). Gradul de ocupare mic al procesorului mic (5%) și implementarea tehnologiei WriteProof (protecție Buffer Underrun) permit utilizarea simultană a mai multor aplicații în timpul înregistrării.

DE CE "NU"?
Nu este livrat cu CD-RW blank. CD-ul cu informații prezent în cutie este complet inutil, singura informație utilă vizavi de modelul curent fiind o poză. Timpul necesar recunoașterii unui CD este foarte mare, circa 20 de secunde.

CE CONȚINE PACHETUL?
Un manual, un CD cu informații, un cablu IDE, șuruburi, un cablu audio, un CD cu Nero Burning Room și un CD-R 700MB 52X.

CONCLUZIE
Stabilitatea în funcționare, protecția la erori și timpii mici obținuți la copiere și înregistrare recomandă CD-W522E acelor utilizatori pentru care calitatea imprimării pe CD este importantă.

Detalii tehnice
Firmware: 1.0c • Conectare: IDE • Buffer: 2MB • Scriere CD-R: 52X • Rescriere CD-RW: 24X • Citire CD: 52X • Tehnologii: Write Proof, Zone-CLV Recording

Performanțe
Timp copiere 644MB: 2min 42sec • Imagine CloneCD: 2min 2sec • Înregistrare 697MB: 2min 24sec • Rată medie transfer CD: 37.42X • Timp recunoaștere CD: 20.04sec • Ocupare procesor (8X): 5%

★★★☆☆

Lite-On LTN-526

Performanțe bune, dotări complete

N/E$
ASBIS • 021-233.38.41

CE ESTE?
Unitate CD-ROM internă, cu viteza maximă 52X. Beneficiază de led indicator al funcționării, potențiometru pentru reglarea volumului, ieșire pentru căști și butoane pentru controlul CD-urilor audio (Play/Derulare, Stop/Eject).

DE CE "DA"?
Performanțele de corecție a erorilor au fost bune, unitatea reușind să citească destul de repede CD-ul de test. Viteza mare de citire a datelor a permis obținerea unui timp de 2 minute 32 secunde la testul de copiere. Timpul de recunoaștere a CD-ului a fost mediu: 6.44 secunde.

DE CE "NU"?
Un ușor zgomot la introducerea discului în unitate.

CE CONȚINE PACHETUL?
CD-ROM-ul Lite-On este dotat cu manual de instalare, cablu audio, șuruburi pentru montarea în carcasă și o dishetă cu driveri.

CONCLUZIE
Puteți lua în calcul Lite-On LTN-526 în măsura în care un drive cu viteză ridicată, performanțe bune de citire și grad mic de utilizare a procesorului este ceea ce căutați.

Detalii tehnice
Firmware: YH0X • Conectare: IDE • Buffer: 128KB • Citire CD: 52X • Standarde: CD-ROM/XA, CD-DA, Mixed-Mode, CD-I, VCD, Photo-CD, CD-Extra, CD-TEXT, CD-R, CD-RW, Single/Multi-Session, Karaoke-CD, I-Trax, E-CD, 8cm & 12cm disc • Tehnologii: SMART-X, EasyTray, ABS (Auto Balance System)

Performanțe
Timp copiere 644MB: 2min 32sec • Imagine CloneCD: 2min 7sec • Rată medie transfer CD: 35.36X • Timp Spin up: 2.45sec • Timp Spin Down: 5.88sec • Timp recunoaștere CD: 6.44sec • Ocupare procesor (8x): 5%.

★★★★☆

Microsoft Multimedia Keyboard

Taste de calitate și acces rapid

27.7$
Tape Computer • 021-330.57.83

CE ESTE?
Tastatură multimedia. Tastele adiționale servesc la rularea diverselor aplicații. De asemenea, pe câteva din taste sunt însemnate shortcut-urile des folosite în lucrul cu sistemele de operare Windows sau cu Microsoft Office. Prin includerea tastei speciale F Lock, Microsoft adaugă funcții adiționale tastelor F1-F12: New, Open, Close, Undo/Redo, Save, Print, Send.

DE CE "DA"?
Oferă acces rapid la cele mai utilizate aplicații sau combinații de taste. Calitatea tastelor este foarte bună, iar rezistența la apăsare este medie. Designul este deosebit, ergonomia fiind unul din punctele forte ale celor de la Microsoft. Tastele Space, Ctrl, Alt și Delete sunt mai mari decât la tastaturile uzuale, tasta Insert ocupă aceeași poziție cu PrintScreen și Pause/Break cu Scroll Lock. Poziția mâinilor atât în timpul scrierii cât și pentru relaxare se poate modifica prin cele două picioare de susținere sau a Palm Rest-ului inclus.

DE CE "NU"?
Prețul este destul de mare față de tastaturile uzuale (fără taste multimedia). În ciuda numeroaselor shortcut-uri prezente, s-a omis adăugarea unei scurtături pentru My Computer sau Windows Explorer, care să ușureze accesul la fișiere.

CE CONȚINE PACHETUL?
Un manual de instalare, un CD cu Intellitype Pro 2.2 și un Palm Rest.

CONCLUZIE
Este o soluție dedicată utilizatorilor pentru care calitatea tastelor și shortcut-urile primează în fața prețului.

Detalii tehnice
Conexiune: PS2 • Taste adiționale: 17

★★★★★

Aiptek iViewer

Cameră web de buzunar

109.88$
Romsoft • 021-224.03.33

CE ESTE?
Cameră web special concepută pentru Poket PC. Are în componență un Card Flash tip 1 prin intermediul căruia se realizează conexiunea cu dispozitivele PDA.

DE CE "DA"?
Este un accesoriu util pentru cei care dețin un PDA. Datorită dimensiunilor reduse și designului bine conceput portabilitatea este foarte mare. Nu are nevoie de alimentare separată. Pachetul software însoțitor este alcătuit din: iView Album, iView Cards, iView Manager, iView Motion și PhotoExpress. În călătoriile de afaceri se pot realiza foarte rapid fotografii ce sunt stocate direct pe PDA. Cu ajutorul software-ului din dotarea PDA-ului fotografiile se pot modifica, descărca pe un PC sau se pot trimite pe e-mail.

DE CE "NU"?
Rezoluția video de 160x120 este prea mică. Din această cauză clipurile video sunt aproape imposibil de descifrat iar cele 5 fps-uri nu oferă o fluență acceptabilă. La acest preț se poate achiziționa o cameră foto digitală cu performanțe mai bune.

CE CONȚINE PACHETUL?
Manual, husă, CD cu driveri și programe.

CONCLUZIE
Util dar nu indispensabil, Aiptek iViewer adaugă posibilitatea de înregistrare video unui PDA.

Detalii tehnice

Tip senzor: CMOS • Rezoluție foto: 640x480 • Rezoluție video: 160x120 5fps • Dimensiuni: 7.5x6.3x2.3 cm • Adâncime de culoare: 24 bit • Interfață: PDA • Controller: Compact Flash tip 1 • Alimentare: prin intermediul PDA

★★★★★

Hyundai F770D

Alternativă viabilă pentru home/office

155$
Depozitul de Calculatoare • 021-221.73.77

CE ESTE?
Monitor cu diagonala de 17" (16" vizibil) cu un dot-pitch de 0.25mm. Beneficiază de tub plat și de meniu On Screen Display (OSD) pentru accesarea funcțiilor de reglare. Rezoluția maximă suportată este de 1024x768 la o rată de refresh de 60Hz. Plaja de frecvențe orizontale este de 30-70KHz, ceea ce implică rate de refresh cuprinse între 50 și 150Hz.

DE CE "DA"?
Calitatea imaginii afișate de către F770D este una bună în general, fără erori de convergență. Contrastul este suficient de puternic chiar și pentru utilizatorii mai pretențioși. Reglajele sunt în număr mare, precise, permițând obținerea unei imagini optime. Certificarea TCO99 este o garanție a faptului că nivelul de radiații emise este foarte mic.

DE CE "NU"?
La capitolul geometrie au existat mici erori, în trei din cele patru colțuri cercurile afișate de Nokia Monitor Test fiind ușor elipsoidale. Luminozitatea se poate regla într-o plajă redusă, suficientă totuși pentru afișarea unei imagini de calitate.

CE CONȚINE PACHETUL?
CD cu driveri și manual de utilizare, cablu de date, cablu de alimentare.

CONCLUZIE
Hyundai F770D este un monitor ce poate fi folosit cu succes la birou, acolo unde o rezoluție de 1024x768 la 85Hz alături de cei 16" vizibili reprezintă dotări suficiente.

Detalii tehnice

Diagonală: 17" • Dot Pitch (mm): 0.25mm • Frecvențe verticale: 50-150HZ • Frecvențe orizontale: 30-70KHz • Rezoluție maximă: 1280x1024@60Hz • Mod de conectare: RGB analog • Standarde: TCO99 • Greutate: 16kg

★★★★★

Philips Jackrabbit JR32RWDV

Soluție DVD/CD-RW/MP3 Player externă

262$
Atlas Computer • 021-322.70.06

CE ESTE?
O unitate externă combo DVD-Player/CD-RW/MP3 Player. Se poate conecta atât la computer cât și direct la televizor. Cablurile necesare conectării la TV sunt livrate împreună cu unitatea; este necesară achiziționarea unui adaptor RCA-Euroscart. Beneficiază de tehnologia Thermo-Balanced Writing (TBW) care se folosește numai la scrierea pe medii CD-R și are ca scop obținerea unei înregistrări de calitate optimă, precum și de protecție împotriva erorilor de tip Buffer Underrun cu tehnologia Seamless Link. Pentru a asigura cea mai bună performanță a drive-ului, Philips a integrat Blue Button, un buton care are ca rol realizarea automată a update-ului de firmware sau deschiderea unei aplicații preferate.

DE CE "DA"?
Este un drive cu funcționalitate ridicată, ce poate îndeplini cu succes funcțiile de DVD-Player, CD-ROM sau CD-Writer. Ușor de instalat și ușor de utilizat, Philips Jackrabbit 32RWDV a dovedit o portabilitate deosebită, având dimensiuni de invidiat. Timpul de copiere (644MB de date) a fost bun având în vedere conexiunea USB cu computerul: 3 minute 4 secunde. Beneficiază de un număr de 6 conectori: USB pentru conexiunea cu calculatorul, S-Video Out, Audio Out, ieșire Digital Audio, ieșire Video Out cu mufă Jack precum și ieșire pentru căști.

DE CE "NU"?
Are un zgomot destul de puternic față de unitățile CD-ROM/CD-RW actuale. Facilitățile de scriere, conversie în format digital (așa numitul ripping) și DVD-playback pot fi exploatate la maxim numai folosind o conexiune USB2.0 (32X scriere, 32X ripping). Utilizarea unei conexiuni USB1.1 are ca efect funcționarea la viteze reduse (4X pentru scriere, 6X pentru ripping) precum și imposibilitatea de a viziona DVD-uri.

CE CONȚINE PACHETUL?
Cablu USB A-B, cablu S-Video, cablu video (CVBS), cablu audio, cablu audio digital (S/PDIF),transformator 220V-12V, manual de utilizare, manual de instalare, CD cu driveri, un CD-RW 12X și telecomandă.

CONCLUZIE
O unitate optică ce îmbină tradiționalul CD-Writer extern cu un DVD-Player și un MP3 Player, oferind utilizatorului o soluție multifuncțională ușor de instalat și configurat, ușor de folosit și cu performanțe bune.
Compatibilitatea, dotările și suportul oferit recomandă Philips JR32RWDV pentru o gamă largă de utilizări.

Performanțe

Timp copiere 644MB: 3min 4sec • Imagine CloneCD: 2min 56sec• Înregistrare 697MB: 3min 51sec • Overburning: 2min 3sec 12s • Rată medie transfer CD: 29.41X • Timp Spin up: 6.00 secunde • Timp Spin Down: 1.65 secunde • Timp recunoaștere CD: 8.99 secunde • Ocupare procesor (8x): 9%.

Detalii tehnice

Conectare PC: USB2.0 • Citire CD: 40X • Scriere CD: 32X (USB2.0), 4X (USB1.1) • Ripping: 32X (USB2.0), 6X (USB1.1) • Tehnologii: TBW (Thermo-Balanced Writing), Seamless Link, Blue Button, EasyWrite • Conectori: USB, ieșire jack pentru căști, ieșire S-Video, ieșire Digital Audio (S/PDIF), ieșire video (CVBS), ieșire audio • Dimensiuni (LXlXh): 130mmX174mmX34mm Greutate: 0.63kg

★★★★★

CLASA BUSINESS

HP 4100mpf

Tipărire de mare viteză

IMPRIMANTA REPREZINTĂ UNUL DIN perifericele indispensabile unui birou. Atunci când volumul paginilor tipărite tinde să depășească 50000 de pagini pe lună este cazul să luăm în calcul o soluție performantă care să reducă timpul de așteptare și costul pe pagină. O astfel de soluție este imprimanta HP 4100mpf ce are funcții suplimentare de scanner și copiator.

PRIMA IMPRESIE

În primul moment privirea îți este atrasă de minitastatura așezată sub ecranul LCD. Cu ajutorul acestor taste se pot introduce foarte ușor valori pentru setările de rețea (IP, adresă de e-mail). Sunt disponibile două tăvi ce pot stoca 600 pagini (100+500) și opțional se poate achiziționa încă o tavă cu o capacitate de 500 pagini.

TEHNOLOGII

HP 4100mpf dispune de un procesor RISC de 250MHz și de 64MB memorie RAM (expandabilă până la maxim 256MB). Pentru stocarea documentelor primite pentru imprimare, HP 4100mpf folosește un HDD de 5 GB. Lista cu fișierele stocate pe acest HDD se poate imprima pe hârtie cu ajutorul panoului de comandă. În cazul terminării unui consumabil sau apariției unui blocaj imprimanta se poate seta pentru a trimite un e-mail administratorului cu descrierea problemei. Setările HP 4100mpf permit efectuarea automată de comenzi pe Internet când nivelul consumabilelor atinge o anumită valoare critică. HP 4100mpf lucrează în regim de copiator cu o viteză de până la 24 pagini format A4 pe minut. Tava ce stochează originalele ce urmează a fi copiate are o capacitate de 30 pagini A4. Imaginile digitale (color sau monocrom) realizate cu scannerul din dotarea HP 4100mpf pot fi convertite în format JPEG, TIFF sau direct în documente pdf și apoi trimise sub formă de atașamet de e-mail. Pentru funcția de e-mail de un real folos s-a dovedit tastatura iar pentru economisirea timpului se poate downloada baza de date cu adresele de e-mail de pe calculator.

TESTE

Pentru teste am ales conexiunea prin rețea. Tipărirea pe modul "Fast" a 30 de pagini (conținut format din text și imagini) a durat doar 1 minut și 10 secunde. Un simpu calcul ne dovedește o viteză practică a imprimantei pe modul "Fast" de 25.7ppm, suficient de rapidă pentru orice birou. Foarte utilă este funcția de scanare direct în format pdf și trimiterea fișierului respectiv către o adresă (sau mai multe) de e-mail.

CONCLUZIE

HP 4100mpf ne-a convis prin viteza mare de tipărire și copiere iar specificația de 150.000 din dreptul rubricii "volum maxim recomandat" este mai mult decât suficientă pentru un birou de mărime mare.

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Microprocesor	RISC 250MHz
Memorie	64MB RAM (maxim 256MB RAM)
Format pagină	De la 148x210mm până la 216x356mm
Viteza tipărire monocrom	24 ppm
Conectare	Port paralel USB 2.0 Rețea
Metodă printare	Laser
Limbaje de printare	HP PCL 5c, HP PCL 6
Tehnologie printare	HP PhotoREt
Rezoluție	1200x1200 dpi
Dimensiuni	415x540x533mm
Capacitate HHD	5GB
Viteză copiere	24 ppm
Greutate	25 kg
Nivel zgomot printare	56 dB(A)
Pagini pe lună (volum maxim recomandat)	150.000
Capacitate totală tăvi	1600 coli
Tipărire duplex	Da (modul opțional)
Contact	
Preț	2699EUR
Distribuitor	HP Interactive Center
Telefon	021-222.20.72
Web	www.hp.com.ro

BENQ DX 650

Cinema la tine acasă

IMPACTUL UNEI PREZENTĂRI DE AFACERI ESTE mult mai mare dacă este însoțită de imagini. Prin urmare nu ar trebui să vă lipsească în cadrul prezentărilor dumneavostră un proiector digital. Benq DX 650 reprezintă un astfel de instrument indinspensabil unei prezentări profesioniste.

PERFORMANȚE

Proiectoarele ultraportabile au de la 500 la 2500 lumeni. Cele sub 800 de lumeni necesită săli de proiecție fără lumină ambientală. Claritatea imaginii proiectate de BENQ DX 650 este foarte bună, chiar în condițiile unei săli de proiecție cu lumină ambientală, datorită tehnologiei P-scan (progressive scan technology), ratei de contrast de 600:1 și celor 1600 ANSI lumeni. Formatul imaginii proiectate poate fi comutat rapid între 4:3 și 16:9. De menționat sunt lentilele cu distanță focală mică ce permit proiectarea unei imagni de 1.5m de la o distanță de numai 2m.

DOTĂRI

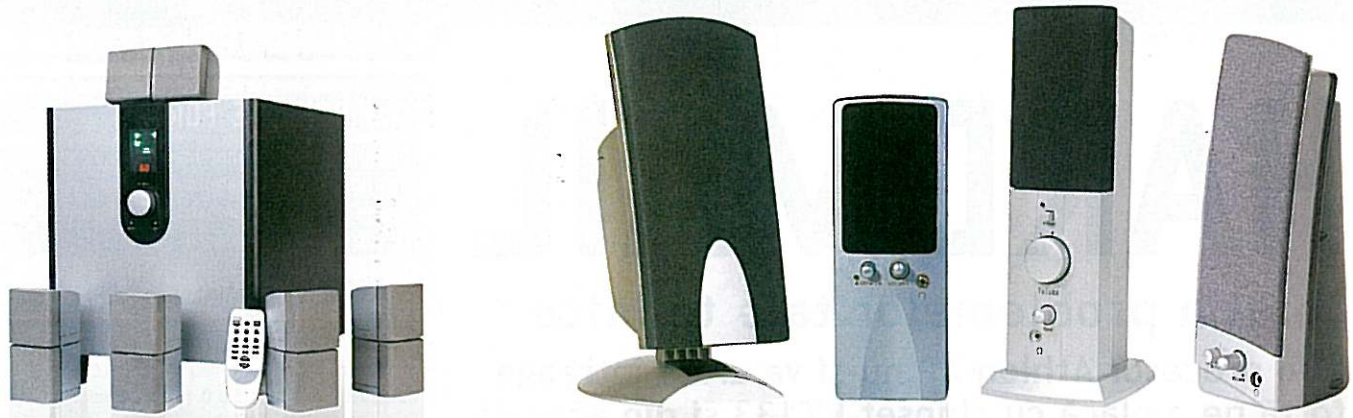
BENQ DX 650 se livrează împreună cu o geantă pentru asigurarea unui transport facil și sigur. Cutia cu accesorii este impresionantă prin numărul de cabluri: 3 de alimentare (3 standarde), VGA, RCA-PC audio/video, PC-PC audio, USB, HDT. Pentru accesul facil la setările proiectorului avem la dispoziție o telecomandă.

CONCLUZIE

BENQ DX 650 ne-a convins prin dotările și imaginea foarte bună. Vizionarea unui DVD proiectat cu BENQ DX 650 depășește senzația ce o ai la cinematograf.

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Tip proiector	DLP
Zoom optic	1.2x
Zoom digital	10x
Rezoluție nativă maximă	1024x768
Luminozitate	1600 lumeni
Video in	RGB, S-Video, composite video
Audio out	difuzor incorporat
Greutate	3.2Kg
Dimensiuni	95x308x204mm
Număr de culori	24-bit
Standard video	NTSC, SECAM, PAL, NTSC 4.43
Apertură lentile	F/2.6-3.1
Tip lampă	HSH 210 Wați
Durată viață lampă	1500 ore
Contact	
Preț	2999$
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Web	www.tornado.ro



dă VOLUMUL la max !

La maxim, auzi ! mai auzi ???

Se iau două boxe COMEP, un vraf de mp3-uri, gașca de prieteni plus una bucată apartament. Se mixează intens ingredientele pană se aud bătăi de inimă (și în calorifer). Succes garantat!

NR Se recomandă a se înfuleca fierbinte în fiecare sâmbătă seara !

COMEP®

București, Str. Știrbei Vodă nr.172, Tel : 021 221 73 77
stirbei@depozituldecalculatoare.ro
București, B-dul Ion Mihalache nr. 109, Tel : 021 224 18 70
mihalache@depozituldecalculatoare.ro
București, B-dul Decebal 18, Tel: 326 57 33
decebal@depozituldecalculatoare.ro
București, b-dul Stefan cel mare nr. 22, Tel: 021 210 53 93
stefancelmare@depozituldecalculatoare.ro
Pitești, Str. Republicii Nr. 162-164
Tel: 0248 610070, pitesti@depozituldecalculatoare.ro

Ploiești, Str. Republicii 197,Bl. 5C1,
parter, ploiesti@depozituldecalculatoare.ro
Slobozia, Str. Matei Basarab Bl.43, parter
Tel: 0243 231 506
slobozia@depozituldecalculatoare.ro
Brașov, Str. A. I. Cuza nr. 6, Tel: 0268 470 019
brasov@depozituldecalculatoare.ro
Calarași, Str. București Bl.10
Tel: 0242 333 624
calarasi@depozituldecalculatoare.ro

dc©
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

ROMSOFT®
THE HARDWARE COMPANY

București Bd. Mareșal Averescu 8-10
Tel: 021 224 03 33; Fax: 021 224 36 00 office@romsoft.ro
www.romsoft.ro www.itshop.ro www.ratepc.ro

HARDMAIL

Soluția problemelor tale tehnice

"Un procesor Athlon XP nu-și va arăta întreaga forță pe o placă cu chipset KT133 și din această cauză îți recomandăm un upgrade la KT333 și procesor Athlon XP 2100+."

››› IMAGINI CLARE CU TV TUNER ›››

Autor: Claudiu Bogdan Crețu

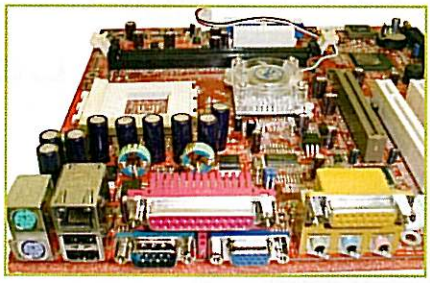
Am un TV Tuner Jetway și nu recepționează imaginile foarte clar. Ce alt Tuner îmi recomandați la un preț moderat pentru o mai bună recepție a imaginii sau ce pot face pentru a îmbunătăți imaginea. De asemenea unde pot găsi un software performant pentru a face captură DivX?

XtremPC: Software-ul însoțitor al TV Tunerului Jetway este slab realizat iar recomandarea noastră este înlocuirea sa cu alt player TV compatibil cu chipset-ul Conexant 878A. Dacă vrei să-l schimbi poți consulta topul nostru de TV Tunere sau articolul „Televizorul schimbat pe Monitor" (XtremPC 35). Tot acolo vei afla ce playere TV oferă posibilitatea folosirii unui codec extern de comprimare video (așa cum este DivX).

››› PERFORMANTE CU PLACA VIDEO DEZACTIVATA ›››

Autor: Radu Constantin Dan

O placă de bază cu placă video încorporată dar dezactivată iar slotul AGP ocupat cu una similară este mai slabă față de una cu aceeași placă video dar neîncorporată?



XtremPC: Teoretic nu ar trebui să existe diferențe între cele două sisteme. În practică apar diferențe de performanță așa cum este în cazul chipset-urilor i845E și i845G. Alt factor care intervine este modul de fabricare (dotări, setări BIOS, etc.) al celor două modele de plăci de bază.

››› PROBLEME DE PERFORMANTA IN MAFIA ›››

Autor: Emil

Sistemul meu constă într-un Duron 850, KT133, 192 Mb SDR, 20 Gb 5400rpm, sunet AC'97. Jocul Mafia merge sacadat în oraș și am observat că merge mult mai bine fără sunet, este normal la sistemul meu, sau ar trebui să mi-l îmbunătățesc? Dacă ar fi să-mi fac un upgrade ce ar fi mai important? Un procesor Athlon XP va fi încetinit mult de placa mea de bază KT133 și de memoria SDRAM?

XtremPC: Calculatorul tău nu respectă recomandările de sistem pentru a rula optim jocul "Mafia". Pentru a mai îmbunătăți viteza poți să încerci următoarele setări: „disable" pentru EAX, 16 pentru bit, OFF pentru Vertical Synchronization. Un procesor Athlon XP nu-și va arăta întreaga forță pe o placă cu chipset KT133 și din această cauză îți recomandăm un upgrade la KT333 și procesor Athlon XP 2100+.

››› NU MAI POT SA COPIEZ CD-URI IN ZBOR ›››

Autor: Agorex

Mi-am cumpărat de curând un CD-Writer Asus 4816A și mai aveam un CD-ROM Sony 52x. Puteam

INTRA IN CONTACT!

POSTA:
Str. Puskin nr. 18
București 1

E-MAIL:
hardmail@xtrempc.ro

CU OCHII PE FORUM!

Puteți citi aici cele mai interesante întrebări și răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Și în anul acesta vă așteptăm să participați alături de noi la discuții despre domeniul hardware.

FORUM: PROCESOARE/MEMORII

XP 2100+ și răcirea

Pentru procesorul meu AMD ATHLON XP 2100+ cu nucleu Thoroughbred B 0.13u, ce cooler mi-ați recomanda? Ceva să mă țină "COOL" la temperatură dar să nu fiu nevoit să dau totuși 2 milioane pe el. *XTC-Plus*

Thermaltake TT Silent Volcano 9 sau chiar 7 (la 9 îi poți seta manual viteza de rotație). *SwatKat*

Speeze CoolRaptor 10$ fără TVA. Are ventilator silențios de 80 mm care se învârte la 2500 rpm. E suficient pentru T-bred B. *Ricardo*

Thermal Take Volcano 9 sau Vantec Aeroflow VA4-C7040. Nu sunt sigur dacă se găsește pe piața românească încă dar are performanțe respectabile la un nivel scăzut de zgomot. *Black Shark*

FORUM: DISCUTII HARDWARE

Screen Saver

Screen Saver-ul mai are vre-un efect benefic pentru monitor? Sau monitoarele de generație mai nouă nu au nevoie de așa ceva? Practic screen saver-ul a fost "inventat" pentru că monitoarele, dacă afișau aceeași imagine "fixă" mai mult timp, atunci electronii care "bombardau" stratul de luminofori, defectau într-un anumit fel tubul catodic. De fapt nu știu exact, ce și cum este sau a fost. Întrebarea de mai sus mă interesează. *Zvunks*

Într-adevăr nu mai este pericolul de "pătare" al ecranului în cazul monitoarelor color. În cazul celor monocrom, în zilele când mare parte din lume folosea numai foi de calcul tabelar și procesoare de text, prin păstrarea aceleiași imagini un timp mare se producea "arderea" ecranului și rămânea imprimată pe ecran acea imagine din cauza comportamentului fosforului. Precum îți spuneam „do not worry"; pentru cele color nu mai e valabil, screensaver-ul fiind doar „for fun". *Tassadar*

FORUM: BENCHMARK & OVERCLOCKING

Nimic nou. Se știe. Dar se continuă...

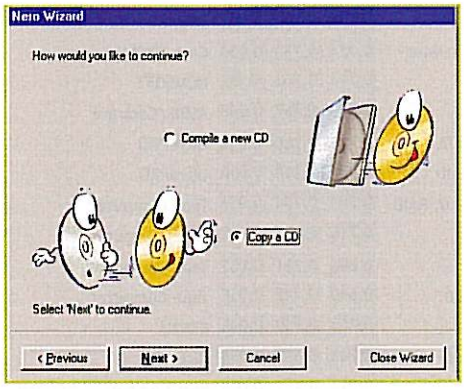
Se continuă "cursa nebună" de a băga bani într-o componentă PC ce se devalorizează și se uzează moral încă din clipa în care ai plătit-o. Am creat acest topic pentru că aseară citind liniștit o revistă de acum 1 an și vreo 2 luni, am văzut uluitorul preț al unui GF3 Ti200 cu 64DDR: era 400$ fără TVA. Adică, dacă acum apoximativ 1 an un end-user băga o caruță de bani într-o componentă, azi o poate considera un fleac. *Zvunks*

Teoretic ai dreptate, practic însă nu. Mă supără și pe mine faptul că am dat 279USD+TVA pentru o placă Radeon 8500 în martie anul trecut, iar acum nu valorează nici 100USD. Am pierdut bani, e drept, dar am câștigat plăci cu care puteam să mă dedic hobby-ului meu de a juca fără compromisuri. Eu sunt dispus să dau 250USD pentru o placă care-mi permite să joc fără compromisuri, chiar dacă știu că-s bani irecuperabili. Nu mă duc la băutură, ci dau bani la producătorii de VGA, asta este alegerea mea. Știu și faptul că odată intrat în joc, mă mai costă upgrade-ul 150-200 USD anual. Pentru mine faptul că sunt la curent în domeniul hardware merită acești bani, chiar dacă înseamnă un efort financiar mai mare. *Hubert*

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj pe adresa hardmail@xtrempc.ro sau la adresa redacţiei. Sunt mari şanse să avem calmantul potrivit.

hardmail@xtrempc.ro

copia CD-uri on-the-fly. Am mutat CD-ROM-ul pe alt calculator. Întrebarea mea este cum pot copia acum un CD identic cu altul în condiţiile în care am rămas doar cu CD-Writer-ul?



XtremPC: Majoritatea programelor de ars CD-uri au opţiunea de copiere „CD to CD". De exemplu Nero are un wizard care te îndrumă prin etapele ce trebuie efectuate pentru a copia un CD pe alt CD. Dacă nu ai acest program poţi realiza cu un alt program o imagine a CD-ului de copiat şi după aceea poţi transfera imaginea pe un CD blank.

››› TELETEXT PENTRU TV TUNER LEADTEK ›››

Autor: Bogdan

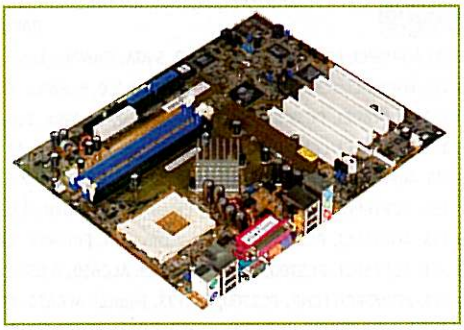
Am ameţit căutând un site pentru a downloada un soft de teletext pentru TV Tuner TV 2000 XP de la LEADTEK, care în revista cu teste la TV Tunere din 2002, aţi scris că acest TV Tuner are şi funcţie de teletext, dar cu alt software. Vă rog să-mi spuneţi de unde pot downloada acel software.

XtremPC: Pentru a beneficia de teletext poţi folosi programul Dscaler versiunea beta 4. Dscaler este un program de tip „opensource" iar detalii despre el poţi găsi la adresa http://dscaler.org. Dscaler se află şi pe CD-ul revistei.

››› CINE A PITIT CONECTORUL FIREWIRE? ›››

Autor: Cătălin

În legătură cu placa Asus A7N8XD nu se observă portul IEE1394 în partea din spate. În caz că vreau să fac captură folosindu-mă de 1394 ce trebuie să fac?



XtremPC: Conectorul FireWire nu este amplasat în partea din spate a plăcii de bază Asus A7N8XD. Acest conector se află pe o plăcuţă adiţională ce se montează separat (asemănător cu o placă PCI). Pentru a realiza captură video prin intermediul acestui port trebuie să dispui de un dispozitiv cu ieşire compatibilă FireWire (de exemplu o cameră video DV).

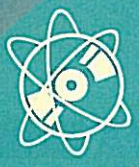
››› MONITOR CU TENDINTE DE INVERZIRE ›››

Autor: Cosmin

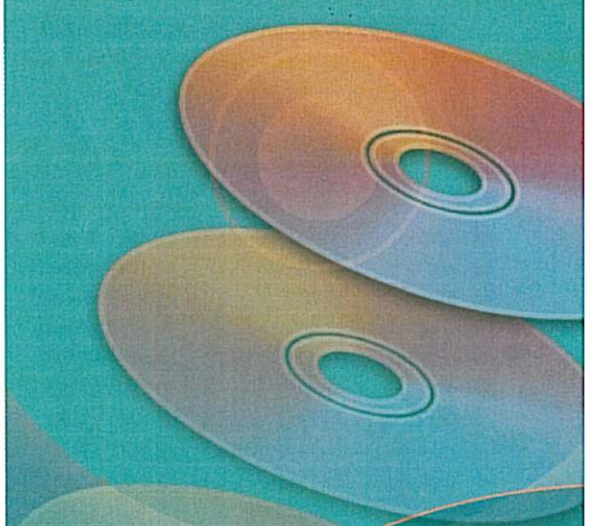
Am probleme cu monitorul ADI PROVISTA 14". Când îl folosesc la un moment dat îşi schimbă culoarea normală spre un verzui. Care este problema? Sub monitor am un amplificator Delia, iar sub masă 2 boxe 2*75W. Poate fi din cauza aceasta? Când mişc cablul de la placa video la monitor îţi revine pentru moment.

XtremPC: Poate fi de la un contact slab. Încearcă să testezi cu un alt cablu VGA sau cu altă placă video deoarece poate fi şi de la mufa plăcii video. Totodată, depărtează şi boxele de monitor. Pot să nu fie ecranate.

Liviu Marica



MC&CD MEDIA
www.ergona-mccd.ro



Multiplicare industrială de CD-uri şi CD ROM-uri
• Realizări CD-uri personalizate şi cărţi de vizită pe CD
• Multiplicare DVD, casete video, casete audio
• Imprimare OFFSET imagine similară unei fotografii
• Producţie filme offset
• Design

MC&CD MEDIA s.r.l., Splaiul Independenţei 202A,
Tel./Fax: 212 71 96/97/98/99
Mobil: 093-170 509; 093-252 311; 093-761 700; 091-217 633

TOPSOCKETA

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

	Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
	1	ASUS	A7N8X Del/Gld	1.572	169	nForce2	NForce2 ia locul 1 în top sub aripa implementării ASUS FSB 333, AGP/5PCI, PC3200, ATA133, Soundstorm, 6 USB 2.0 RAID, Dual Lan	0.726	0.780	0.066	ROMSOFT
	2	Abit	AT7 MAX2	1.560	174	KT400	FSB 333,AGP/5PCI, PC2700, 8 USB2.0, RAID, S-ATA, FireWire, Lan	0.726	0.772	0.062	Tape Computer
	3	Chaintech	CT-7NJS	1.558	N/A	nForce2	FSB 333, AGP/5PCI/1CNR, PC3200, ATA133, 6 USB 2.0, FireWire, Raid, Lan, audio	0.720	0.774	0.064	ASBIS/Comrace
	4	Epox	8RDA+	1.539	109.2	nForce2	FSB 333, AGP/6PCI, PC3200, ATA133, 6 USB 2.0, FireWire, Lan, audio	0.726	0.781	0.032	Depozitul de Calculatoare
NOU	5	Leatek	K7NCR18D-Pro	1.538	117	nForce2	FSB 333, AGP/4PCI/0CNR, PC3200, ATA 133, USB 2.0, LAN, AC97, Firewire	0.724	0.780	0.034	Caro GROUP
	6	ASUS	A7V8X	1.537	124.16	KT400	FSB 333, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0	0.714	0.762	0.06	ROMSOFT
	7	Chaintech	Apogee CT-7VJLD	1.535	N/A	KT400	FSB 333, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMedia8738, 2 USB, 4 USB 2.0	0.720	0.767	0.048	ASBIS/Comrace
NOU	8	Gigabyte	GA-7VAXP Ultra	1.521	124	KT400	FSB 333, AGP/5PCI, PC3200, USB 2.0, audio, Lan, Firewire, Serial ATA	0.703	0.760	0.058	UltraPRO
	9	Gigabyte	GA-7VAXP	1.520	112.4	KT400	FSB 333, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.760	0.056	UltraPRO
	10	DFI	AD77 Infinity	1.514	103.4	KT400	FSB 333, AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.754	0.056	Tape Computer
	11	Abit	KD7 RAID	1.512	115.9	KT400	FSB 333, AGP/ 6PCI, PC2700, 4 USB2.0, RAID, Lan	0.715	0.765	0.032	Tape Computer
	12	Abit	NF7-S	1.509	123	nForce2	FSB 333, AGP/5PCI, PC3200, Soundstorm, 4 USB 2.0, Lan	0.696	0.751	0.062	Tape Computer
	13	Abit	AT7	1.503	140.2	KT333	FSB 266, AGP/3PCI, PC2700, ATA133, ALC650, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.690	0.745	0.058	Tape Computer
	14	Shuttle	AK35GT2R	1.500	89	KT333	FSB 266, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB, RAID	0.705	0.759	0.036	ETA2U
	15	Gigabyte	GA-VRXP	1.496	98.2	KT333	FSB 266, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CT5880, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.743	0.697	0.056	UltraPRO
	16	EPoX	8K3A	1.493	104	KT333	FSB 266, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.724	0.761	0.008	Best Computers / Elsaco
	17	ASUS	A7V333	1.490	107	KT333	FSB 266, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB 2.0, RAID	0.705	0.745	0.04	Senorg / Depozitul de Calculatoare
	18	Soltek	SL-75FRV	1.489	N/E	KT400	FSB 333, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB 2.0	0.707	0.758	0.024	Soltek
	19	Soltek	SL-75DRV5	1.488	95	KT333	FSB 266, AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 4 USB	0.758	0.713	0.016	Best/ProCA/Romsoft/Viami
NOU	20	EPoX	EP-8K9A	1.485	127	KT400	FSB 333, AGP/6PCI, PC3200, Serial ATA, ATA 133, 6 USB 2.0, Lan, Raid	0.672	0.755	0.058	ROMSOFT
	21	Epox	8K9A	1.482	100.9	KT400	FSB 333, AGP/5PCI/1CNR, PC3200, ATA133, 2 USB 2.0, audio	0.709	0.757	0.016	Depozitul de Calculatoare
	22	DFI	AD76 RAID	1.480	96.5	KT333CE	FSB 266, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB, 4 USB 2.0	0.747	0.705	0.028	Tape Computer
	23	Jetway	V333U	1.476	75	KT333	FSB 266, AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB 2.0	0.706	0.758	0.012	UltraPRO

TOPDVD+RW

DRIVE-URI DVD+RW

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Scriere DVD	Scriere CD	Rescriere CD	Citire DVD	Citire CD	Buffer	Intefață / Buffer Underrun / Tehnologii	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Distribuitor
											Deși Philips se dovedește momentan liderul inventatorilor, Ricoh este cel al producătorilor DVD+RW					
1	Ricoh	MP5120A-DP	1.662	363	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Just Link	0.372	0.353	0.412	0.524	ROMSOFT
2	Philips	DVD-RW208	1.661	449	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.371	0.341	0.420	0.528	Best Computers
3	Sony	DRW110A	1.659	499.9	2.4X	12X	10X	8X	32X	2MB	IDE / Just Link	0.368	0.347	0.422	0.521	Spot
4	Pioneer	DVR-A05	1.659	328.9	4X	16X	8X	12X	32X	2MB	IDE / Buffer Underrun protection	0.293	0.311	0.606	0.450	Tora Computers
5	HP	dvd101i	1.647	N/A	2.4X	12X	10X	8X	32X	2MB	IDE / Buffer Underrun protection	0.370	0.351	0.408	0.518	Distribuitorii HP
6	ASUS	DVR-104	1.217	332.5	2X	8X	4X	6X	24X	2MB	IDE / Buffer Underrun protection	0.338	0.327	0.189	0.364	ROMSOFT

TOPTVTUNER

TV-TUNERE

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Intefață / Tuner FM / Telecomandă	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Distribuitor
						Premiantul testului vine de la ATI sub forma unei plăci All-In-Wonder cu chipset Radeon 8500							
1	Hercules	All-In-Wonder 8500	8.35	354.8	ATI	AGP / Nu / Da	8	8	8	9	9	9	UltraPRO / UbiSoft
2	Leadtek	WinFast Cinema	8.30	66	Conexant 878a	VGA / Da / Da	9	8	8	8	8	8	Skin Media
3	Leadtek	TV2000XP Deluxe	8	66	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	8	8	8	8	8	Skin Media
4	Creative	3D Personal Cinema	7.95	194	SA7108B	VGA / Nu / Da	9	7	8	6	9	7	UltraPRO
5	Terratec	Cinergy400 TV	7.85	64.9	SAA7134HL	PCI / Nu / Da	8	8	6	8	8	9	UltraPRO / UbiSoft
6	AVerMedia	AVerTV Studio	7.75	60	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	8	8	7	8	5	Lasting Computers
7	Items	Much TV DVR	7.20	46.5	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	7	7	6	7	8	ProCA

UMFLĂ POTUL!

LITEON

PREMIUL 1 (22 premii)
DVD ROM LITEON 52x

22 DVD ROM-uri

37 premii

oferite de firma

ASBIS®

Şansele tale cresc considerabil.

PREMIUL 2 (15 premii)
CD ROM-uri LITEON 52x

15 CD ROM-uri

TALON PARTICIPARE

Completează şi trimite acest talon la adresa:
XtremPC - Str.Puskin 18 Bucureşti 1

Nume:..... Prenume:.....
Telefon:..... E-mail:.....

Cele mai cunoscute produse marca Lite-ON pe piaţa românească sunt:
- procesoare şi memorii
- unităţi CD-ROM,CD-RW, DVD, monitoare
- imprimante

Numărul inscripţionat pe unitatea de CD-ROM reprezintă:
- viteza maximă ce o poate atinge unitatea de CD-ROM
- viteza medie ce o poate atinge unitatea de CD-ROM
- viteza minimă ce o poate atinge unitatea de CD-ROM

Adresa de web a companiei Lite-ON Information Technology Corp este:
- www.liteonit.com
- www.liteon.ro
- www.technology.com

Unităţile CD-ROM, CD-RW şi DVD-Rom sunt:
- magnetice
- optice
- electromagnetice

Pentru a putea participa la concurs trebuie să completezi şi să trimiţi talonul de alături la adresa indicată

Menţiuni:
Premiile sunt oferite de:

ASBIS®

Şos. Odăi nr. 105 - 107
Tel: (021) 233.38.41 / 42 / 43
www.asbis.ro

Termenul limită al concursului - 15 aprilie data poştei
Câştigătorii vor fi anunţaţi în numărul 43 XtremPC

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

TOPSOCKET478

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
1	Epox	4PEA+	2.104	165	I845PE	Cea mai nouă placă de bază Epox pentru Pentium 4 aduce dotări de top precum Serial ATA, Raid, FireWire și cabluri IDE rounded, oferind performanțe excelente. FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, FireWire, Raid, Lan, Serial ATA, 4 USB 2.0	1.046	1.002	0.056	ROMSOFT
2	Albatron	PX845PE Pro II	2.096	89.9	I845PE	FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Raid, Lan, Serial ATA, 6 USB 2.0	1.044	0.998	0.054	Spot
3	Epox	4PEAE	2.073	113	I845PE	FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, ATA100, AC'97, 2 USB	1.042	1.007	0.024	ROMSOFT
4	Shuttle	AB48N	2.042	93.5	I845PE	FSB 533, AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC'97, 4 USB 2.0, Lan	1.040	0.990	0.012	ProCA/FIT Distribution
5	ECS	L4S8A2	2.014	83.5	SiS648	FSB 533, AGP8X/5PCI/1CNR, PC3200, ATA133, AC'97, 4 USB, Lan	0.929	0.978	0.043	Tora Computer
6	Shuttle	AV49N	2.010	87	P4X400	FSB 533, AGP8X/5PCI/0CNR, PC3200, ATA133, AC'97, 2 USB, Lan	1.013	0.985	0.012	ProCA/FIT Distribution
7	ASUS	P4S533-E	2.003	112	SiS645DX	FSB 533, AGP/6PCI/0CNR, PC3200, ATA133, CMI8738, 4 USB, Lan	0.982	0.974	0.047	ROMSOFT
NOU 8	Biostar	U8598-Z3	1.956	-	P4X400	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC3200, ATA133, AC97 v2.2	0.954	0.973	0.028	RHS Company
NOU 9	ASRock	P4I45D	1.929	67	I845D	FSB 533, 1AGP/5PCI/0CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2	0.987	0.921	0.020	ROMSOFT
10	ASRock	PE Pro	1.869	63	SiS645	FSB 533, AGP/6PCI/0CNR, PC2700, ATA133, AC'97, 4 USB, Lan	0.924	0.915	0.020	ROMSOFT

Plăcile de bază din acest tabel sunt testate cu noul sistem de test cu procesor Intel Pentium 4 la 2.4GHz și 256MB memorie DDR333.

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
1	Shuttle	AS45GTR	1.645	130	SiS648	Combinația reușită northbridge-ului SIS 648 și southbridge-ului SIS 963 a condus Shuttle A545GTR pe locul întâi. Performanțele în jocuri sunt mari și este de remarcat introducerea în premieră a tehnologiei serial ATA. FSB 533, 1AGP 8X/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 4 USB 2.0	0.793	0.785	0.064	FIT Distribution / ProCA
2	EPoX	4SDA5+	1.622	128.25	SiS648	FSB 533, AGP8X/6PCI, PC2700, ATA133, AC97v2.2, 4 USB 2.0	0.786	0.788	0.048	Depozitul de Calculatoare
3	ASUS	P4S8X	1.613	166.7	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 6 USB2.0, RAID, Serial ATA	0.775	0.781	0.056	Depozitul de Calculatoare
4	Abit	SR7-8X	1.602	96.5	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 5PCI, PC2700, 2 USB 2.0, Lan	0.794	0.784	0.024	TAPE Computer
5	Gigabyte	GA-8SG667	1.585	94	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 4 USB2.0	0.779	0.786	0.020	Tornado
6	Asus	P4PE Ultra	1.584	186	i845PE	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, 6 USB2.0, RAID, Serial ATA	0.774	0.746	0.064	UltraPRO
7	Abit	SD7-533	1.576	91.6	SiS645	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, CMI87386ch, 2 USB, S/PDIF	0.786	0.788	0.048	Tape Computer
8	Gigabyte	GA-8SIML	1.569	76.1	SiS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC201A, RAID, 2USB, video S3	0.784	0.769	0.016	UltraPRO
9	ASUS	P4S533	1.565	107.1	SiS645DX	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738, 4USB	0.767	0.778	0.02	UltraPRO / Depozitul de Calculatoare
10	Abit	IT7 MAX2	1.563	189.7	i845E	FSB 533, 1AGP/4PCI, PC2700, 8 USB2.0, RAID, FireWire	0.739	0.757	0.066	Tape Computer
11	Gigabyte	8PE667 Ultra	1.557	156	i845PE	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, 6 USB2.0, Lan, RAID	0.758	0.750	0.048	UltraPRO / Tornado
12	ASUS	P4B533-E	1.557	170	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, CMI8738, 6 USB, lan-on-board, S/PDIF	0.751	0.746	0.06	ROMSOFT
13	Soltek	SL-85ERV	1.555	-	P4X400	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 2 USB2.0	0.764	0.771	0.020	ProCA
14	Soltek	SL-85DRS2	1.549	maxim 107.2	SiS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.777	0.764	0.08	ProCA / Depozitul de Calculatoare
15	Asus	P4GE-V	1.539	171	I845GE	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ADI AD1980, 6 USB2.0, Lan, Video	0.770	0.749	0.020	UltraPRO
16	Gigabyte	GA-8IGX	1.535	112.4	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 6 USB 2.0	0.769	0.746	0.020	UltraPRO
17	Chaintech	9BJF	1.534	N/E	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738 6ch, video	0.771	0.743	0.02	ASBIS / Comrace
18	Abit	BE7	1.534	149	I845PE	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, 6 USB2.0, Lan, RAID	0.763	0.746	0.024	TAPE Computer
19	EPoX	4G4A+	1.533	110.62	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, RAID, video	0.749	0.760	0.024	ROMSOFT
20	Gigabyte	8GE667	1.533	114	I845GE	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, Realtek ALC650, 4 USB2.0, Lan, Video	0.765	0.748	0.020	ELKOTech Romania/Tornado/UltraPRO
21	Albatron	Silver PX845E	1.528	96.5	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, Realtek ALC650	0.757	0.743	0.028	Spot

VREI SĂ ÎNCEPI O CARIERĂ ÎN DOMENIUL JOCURILOR PC?

XtremPC angajează redactor jocuri.

Cerințe: cunoștințe solide în domeniul jocurilor PC, abilități foarte bune de sinteză și exprimare
CV la redactia@xtrempc.ro sau Fax: 021-231.28.66

TOPPLACIVIDEO

PLĂCI VIDEO

	Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)	
							Radeon9700 Pro este regele accelerării 3D. Nu mai există nici un dubiu, NVIDIA nu mai este pe primul loc, ATI a luat, cel puțin temporar, coroana.				
	1	Gigabyte	MAYA II R9700 PRO	2.553	N/E	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2.2ns, chip/mem: 325/648MHz, TV-Out, DVI	2.533	0.020	UltraPro/Caro	(D)
	2	Hercules	3D Prophet 9700 Pro	2.546	359	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2.2ns, chip/mem: 310/648MHz, TV-Out, DVI	2.531	0.015	UbiSoft/Best Comp	(O)(D)
	3	ATI	Radeon 9700 Pro	2.537	389	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2ns, chip/mem: 325/620MHz, TV-Out, DVI	2.527	0.010	Tape Computer	(D)
NOU	4	Hercules	3D Prophet 9700	2.382	286	Radeon9700	128MB DDR, chip/mem: 276.75/540MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	2.360	0.022	UbiSoft	(D)
	5	Leadtek	WinFast A250Ultra TD VIVO	2.236	N/A	Titanium4600	128MB DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI, VIVO	2.211	0.025	Skin Media	(D)
	6	Gainward	Ultra/750XP	2.234	305	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, 2 DVI	2.214	0.020	Romsoft	(D)
NOU	7	Leadtek	WinFast A280 TD MyVIVO	2.080	231	Titanium4800-SE	128MB DDR, chip/mem: 275/500MHz, TV-Out, DVI, VIVO, Dual Head	2.050	0.030	Skin Media	(D)
	8	Gainward	GeForce4 Ti4800 SE	2.076	234	Titanium4800-SE	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/553.5MHz, TV-Out, DVI	2.058	0.018	Depozitul de Calculatoare	(O)
	9	Abit	Siluro GF4 Ti4200 OTES	2.069	144	Titanium4200	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/553MHz, TV-Out, DVI	2.049	0.020	Tape Computer	(D)
	10	Leadtek	WinFast A280 LE TD MyVIVO	1.970	219.5	Ti4200 AGP 8X	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI	1.940	0.030	Skin Media	(D)
NOU	11	Prolink	Pixelview GF4 Ti4200-8X	1.960	193	Titanium4200-SE	128MB DDR, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.940	0.020	Tornado Sistems	(D)
	12	ATI	Radeon 9500 128MB	1.550	199	Radeon 9500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 270/277MHz, TV-Out, DVI	1.535	0.015	Tape Computer	(D)
NOU	13	Sapphire	Radeon 9100	1.485	111	Radeon 9100	128MB DDR, 5ns, chip/mem: 250/450MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.470	0.015	Tape Computer	(D)
NOU	14	Daytona	Radeon 9500	1.485	173	Radeon 9500	64MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 276/540MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.470	0.015	RHS Company	(D)
	15	Gigabyte	MAYA II GV-R9500	1.435	N/A	Radeon9500	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.410	0.025	UltraPro	(D)
	16	Gigabyte	MAYA R9000 Pro	1.370	129	Radeon9000 Pro	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550, TV-Out	1.355	0.015	UltraPro	(D)
	17	Abit	Siluro GF4 MX440 AGP8X	1.335	103.3	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/513, TV-Out, DVI, Dual Head	1.310	0.025	Tape Computer	(D)
	18	Leadtek	WinFast A180TDH MyVIVO	1.330	146	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI	1.310	0.020	Skin Media	(D)
	19	Tornado	GeForce4 MX440-8X	1.330	-	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275.5/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI, DH	1.310	0.020	Romsoft	(D)
	20	Albatron	GeForce4 MX480	1.319	94.9	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, DVI	1.304	0.025	Spot	(D)
	21	Sapphire	Radeon 9000Pro Atlantis	1.311	106	Radeon9000 Pro	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.390	0.020	Tape Computer	(D)
	22	Powercolor	EvilCommando 9000 Pro	1.299	131	Radeon9000 Pro	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550, TV-Out	1.289	0.010	Best Computers	(O)
	23	Powercolor	EvilCommando 64MB	1.299	105	Radeon9000 Pro	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550, TV-Out, DVI	1.289	0.010	ProCA/Best Computers	(D)
	24	Hercules	3D Prophet 9000 Pro	1.289	153	Radeon9000 Pro	128MB DDR, chip/mem: 274.5/522MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.267	0.022	UbiSoft	(O)
	25	Leadtek	WinFast A170ProTH VIVO	1.287	110	GeForce4 MX460	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/460, TV-Out, VIVO	1.262	0.025	Skin Media	(D)
	26	Gainward	Power Pack Pro 600-8X XP	1.245	141	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, DVI, Dual Head, TV-In	1.216	0.030	Depozitul de Calculatoare	(D)
	27	Sapphire	Radeon 9000 128MB	1.195	108.9	Radeon9000	128MB DDR, 5ns, chip/mem: 249.75/400.5, TV-Out, DVI, Dual Head	1.180	0.015	FIT Distribution	(D)
	28	Gainward	Xabre 400	1.193	94	Xabre 400	64MB DDR, 3.5ns, chip/mem: 250/500, TV-Out, DVI	1.183	0.010	Depozitul de Calculatoare	(D)

Plăcile video din acest tabel sunt testate cu noul sistem de test: Placă de bază Shuttle AS45GTR, memorie 256 MB DDR333

PLĂCI VIDEO

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)	
						Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanței. Adăugați 2 ventilatoare și un radiator cât o zi de post și aveți rețeta.				
1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	329	Titanium4600	128MB DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.02	Best / UltraPro	(O)(D)
2	ASUS	V8460Ultra	2.056	320	Titanium4600	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Depozitul de Calculatoare	(D)
3	Chaintech	GT61	2.040	N/E	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.020	0.02	ASBIS / Comrace	(D)
4	Gainward	PowerPackTi4600 (simplu)	2.036	max. 387	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.006	0.03	Romsoft / UltraPro / Caro	(D)
5	Abit	Siluro GF4 Ti4600	2.027	269.9	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, DVI	2.012	0.015	Tape Computer	(D)
6	Albatron	GeForce4 Ti4600 Medusa	1.994	260	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.974	0.020	Spot	(D)
7	Butterfly	EX-Ti4600	1.891	338	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.876	0.015	ProCA	(D)
8	Gainward	PowerPackTi4400	1.890	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.865	0.025	Romsoft / UltraPro / Caro	(D)
9	MSI	G4Ti4400-VTD	1.865	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/554MHz, TV-Out, DVI	1.845	0.02	Best Computers	(O)
10	ASUS	V8840	1.864	254.3	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.844	0.02	Depozitul de Calculatoare	(D)
11	Abit	Siluro GF4 Ti4400	1.832	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.817	0.015	Tape Computer	(D)
12	Albatron	GeForce4 Ti4200 Medusa	1.806	180	Titanium4200	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 250/550MHz, TV-Out, DVI	1.786	0.020	Spot	(D)
13	Leadtek	A250LE TD	1.751	170.5	Titanium4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.731	0.02	Skin Media	(D)
14	ASUS	V8420 64MB	1.751	167.5	Titanium4200	64MB SDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.736	0.015	Depozitul de Calculatoare	(D)
15	Abit	Siluro GF4 Ti4200	1.715	161	Titanium4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.700	0.015	Tape Computer	(D)

* Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri
* Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu are temporar sau definitiv acel produs pe stoc

hobby

grafică, editare audio-video, programare, sisteme de operare, Internet

GRAFICA

064 FREEHAND MX
Încă o adăugire în pretenţioasa serie MX de la Macromedia

065 IMAGE DOCTOR
O nouă ramură a medicinei: doctorul pentru imagini

066 CHARACTER STUDIO 4
Popularul add-on de animaţie pentru 3dsmax mai face un pas înainte

067 AMABILIS 3D CANVAS
Editare 3D gratuită pentru amatori

068 AVENTURA PRIN HATISUL BIROCRATIEI SOFTWARE

070 CELE 10 UTILITARE DE CARE NU VA PUTETI LIPSI

072 GALERIIXTREME
O fereastră către lumea creativităţii 3D

INTERNET

074 XPLORERXTREM

INTERNETUL BATE TELEVIZORUL, AFIRMA EXPERTII

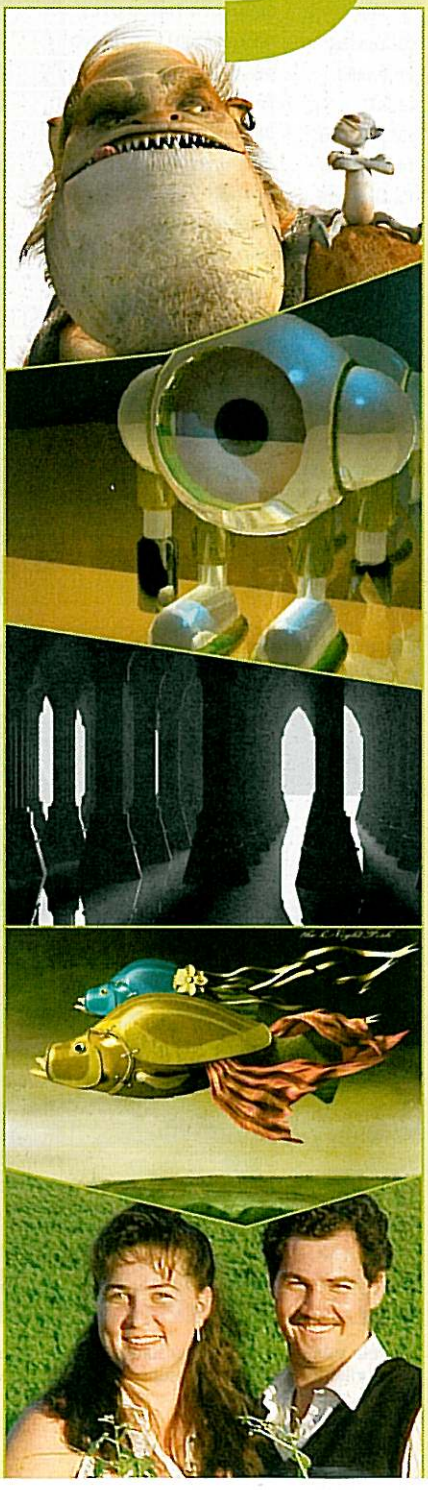
Într-un studiu publicat recent de cercetătorii de la Universitatea din California - Los Angeles se arată că Internetul "mănâncă" tot mai mult din timpul dedicat până acum de oameni televizorului. La fel cum televizorul a eclipsat iniţial radioul ca mediu de divertisment şi informare, acum se pare că Internetul se dovedeşte o ameninţare la fel de serioasă pentru televiziune.

Studiul realizat de UCLA pe baza a 2000 de subiecţi răspândiţi pe întreg teritoriul Statelor Unite este numit "Analiză a viitorului digital" şi dovedeşte statistic că în rândul navigatorilor veterani pe Internet există o scădere drastică în timpul pe care îl petrec în faţa televizorului. "Este uşor de dovedit că utilizatorii de Internet se uită mai puţin la televizor", a spus Jeffrey Cole, directorul Centrului de Comunicaţii de la UCLA, care a realizat studiul. "Ce am încercat noi să vedem este: timpul dedicat Internetului este "rupt" din timpul dedicat anterior televizorului? Rezultatele spun că aşa este."

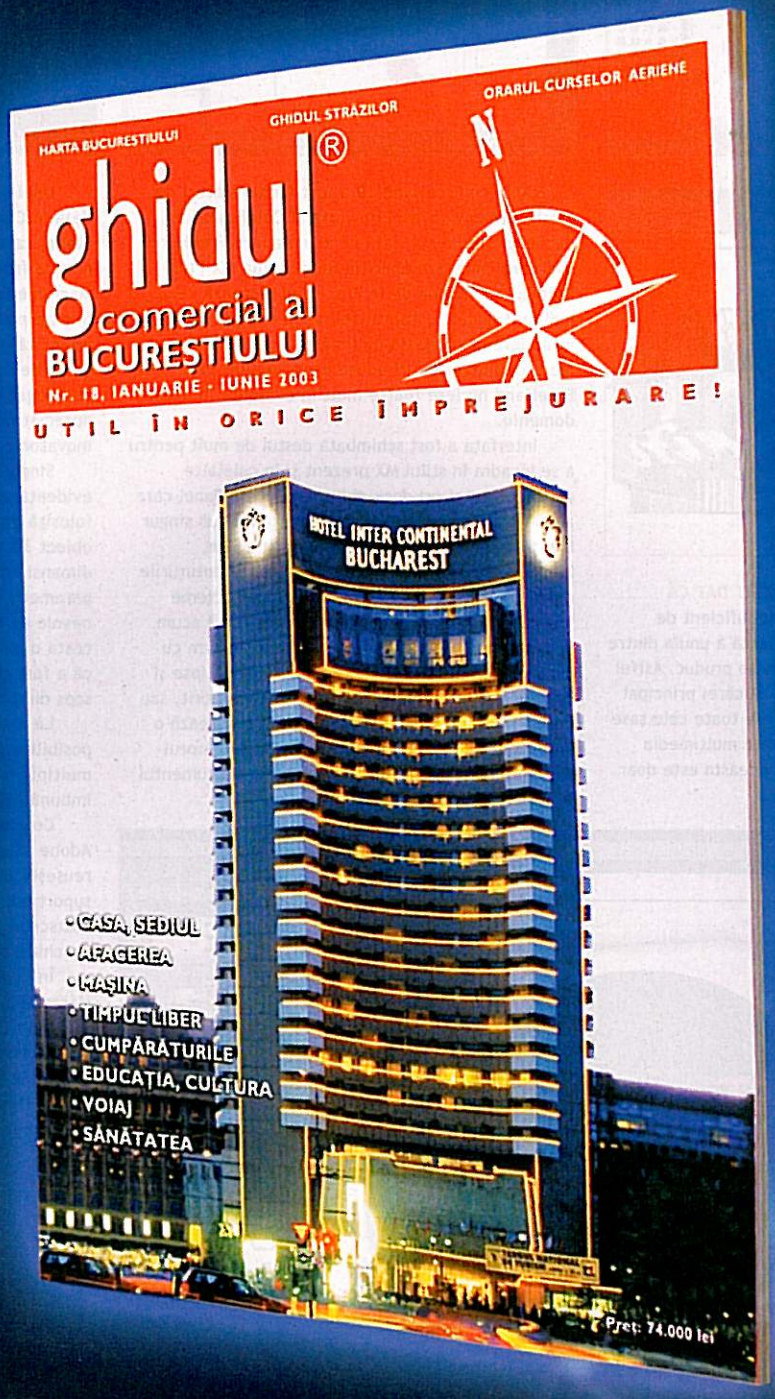
Datele arată că utilizatorii de Internet petrec cu 4.8 ore pe săptămână mai puţin în faţa televizorului decât cei care nu utilizează Internetul. Diminuarea timpului petrecut în faţa televizorului este mai dramatică pe măsură ce utilizatorii de Internet capătă experienţă. Veteranii se uită la televizor cu 5.8 ore pe săptămână mai puţin. Nici o altă formă de media (radio, ziare, reviste, cărţi) nu a suferit o asemenea scădere drastică.

Dincolo de faptul că este creat pe baza unui eşantion reprezentativ pentru americani (dar cine face un astfel de sondaj în România?), ce concluzii putem trage din acest studiu? În primul rând că era televiziunii este pe sfârşite, mai ales după afirmarea DVD-ului, DivX-ului şi streaming-ului de filme. Televizorul este o specie pe cale de dispariţie, ale cărei şanse de supravieţuire sunt micşorate de răspândirea TV-Tunerelor şi care este ţinută în mod artificial în viaţă prin set-top boxes şi alte modalităţi de a integra experienţa online în televizor. Gândiţi-vă că acum un an-doi, televiziunea era tot ceea ce ne puteam imagina că poate "veni" prin cablu. Acum avem Internet prin cablu şi emisiuni live pe Internet.

Suntem curioşi să aflăm cum v-a afectat vouă navigarea pe Internet timpul petrecut în faţa televizorului şi cum credeţi că va arăta în viitor peisajul mass-media. Va "înghiţi" Internetul televiziunea, radio-ul şi ziarele? Este asta bine sau rău? Şi de ce nu este încă cel mai apreciat mediu de divertisment, cu atâtea jocuri online la dispoziţia doritorilor?



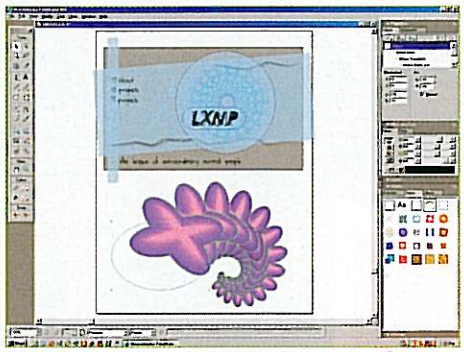
Util în orice împrejurare!

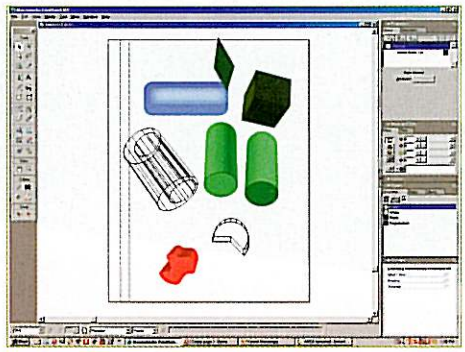


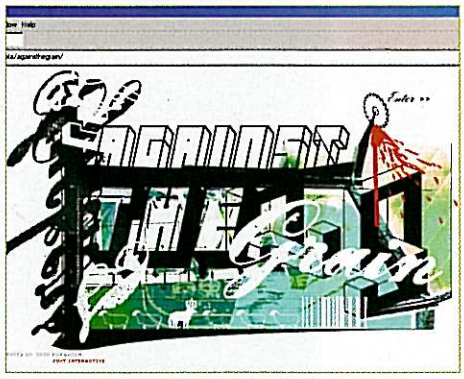
Tel: 210.75.00 • E-mail: office@nikan.ro
www.ghidcomercial.ro

FreeHand MX

Încă o adăugire în pretenţioasa serie MX de la Macromedia







MACROMEDIA A DECIS LA UN MOMENT DAT CĂ numerele pur şi simplu nu mai sunt suficient de explicite pentru a defini noua variantă a unuia dintre cele şase pachete software pe care le produc. Astfel că s-a trecut la denumirea de MX, al cărei principal scop este de a sublinia modul în care toate cele şase sunt interconectate într-o experienţă multimedia (Multimedia eXperience). Desigur, aceasta este doar o explicaţie neoficială.

După ce FreeHand 10 a fost inclus alături de Flash, Dreamweaver, Fireworks şi ColdFusion în pachetul Studio MX, iată că acum apare FreeHand MX, care cauzează apariţia unui Studio MX Plus. Probabil că echipa de la FreeHand lucrează ceva mai lent decât restul, altfel nu se explică întârzierea. Nu există nici măcar scuza numărului mare de îmbunătăţiri aduse programului, pentru că FreeHand nu iese foarte mult în evidenţă în acest domeniu.

Interfaţa a fost schimbată destul de mult pentru a se încadra în stilul MX prezent şi în celelalte aplicaţii: panel-uri dock-abile, un Object Panel care adună toate proprietăţile unui obiect într-un singur loc, făcând mult mai simplă modificarea lor, instrumente mult mai simplu de folosit. Contururile din curbe Bezier, care au creat mereu probleme începătorilor în ale graficii vectoriale pot fi acum obţinute mai uşor cu ajutorul noului Freeform cu care puteţi deforma formele predefinite (elipse şi dreptunghiuri) modelând din ele conturul dorit, sau puteţi folosi preview-ul de la Pen, care afişează o aproximare a modului în care va arăta următorul segment vectorial în timp ce deplasaţi instrumentul în spaţiul de lucru.

Unele dintre noile opţiuni din FreeHand existau deja în Corel sau Illustrator, cum ar fi de exemplu Blend, care face o tranziţie între două forme. Nimic nou pe frontul de vest. Poate pentru fanii Macromedia de pe planeta Apple Macintosh. Modul în care poate fi transformat un cerc într-o "plăcintă" tip Excel sau cum pot fi rotunjite colţurile unor dreptunghiuri, folosind doar o serie de widget-uri proprii fiecărei forme este de apreciat ca implementare, dacă nu ca element inovator.

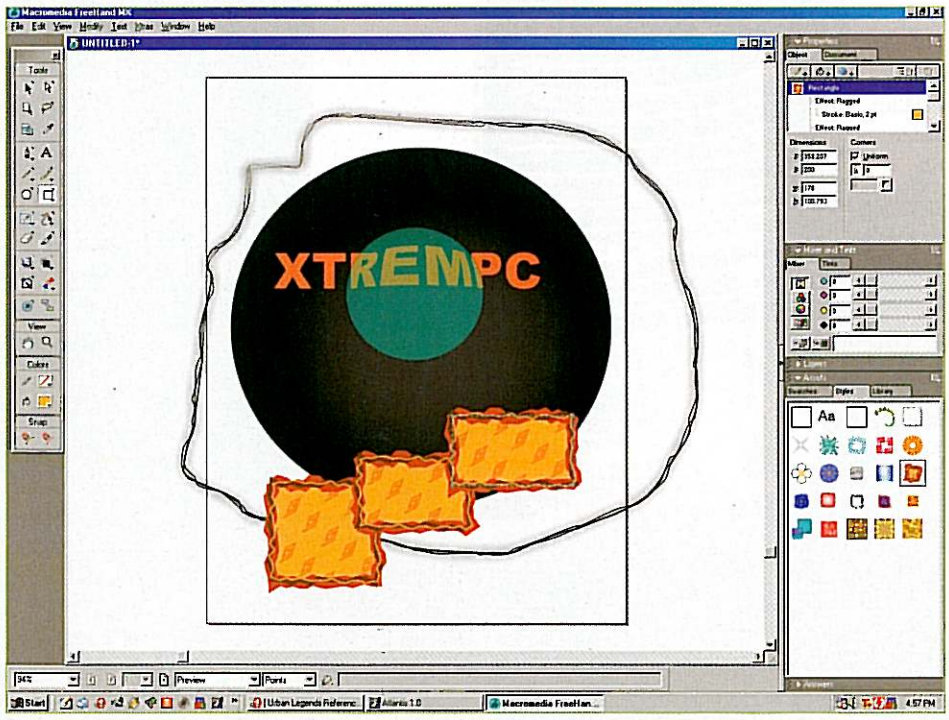
Singura îmbunătăţire care iese cu adevărat în evidenţă este opţiunea Extrude, care poate fi folosită pentru a transforma un contur într-un obiect 3D, căruia îi pot fi modificate apoi dimensiunile, perspectiva, iluminarea şi alţi parametri. Până acum, pentru a face asta aveaţi nevoie de un plugin gen KPT Vector Effects, care costa o mulţime de bani în plus. Să nu mai spunem că a fost cumpărat de Corel de la MetaCreations şi scos din producţie.

La categoria "alte opţiuni" pot fi incluse posibilitatea de a adăuga atribute Stroke şi Fill multiple unui obiect şi o funcţie de tracing mult îmbunătăţită faţă de versiunile anterioare.

Considerat un competitor redutabil pentru Adobe Illustrator şi Corel Draw, FreeHand nu reuşeşte în noua versiune MX să aducă mult doritul suport pentru deschiderea şi decodarea fişierelor Postscript, însă implementează suport pentru deschiderea şi salvarea fişierelor PDF (versiunea 4).

În ceea ce priveşte programele de la Macromedia, FreeHand se înţelege inevitabil cel mai bine cu Flash. El poate deschide, edita şi chiar face preview pentru fişiere Flash, ba chiar poate adăuga şi acţiuni simple acestora. FireWorks nu este nici el trecut cu vederea, fişierele putând fi trecute dintr-unul în altul fără nici o problemă.

Adrian Dorobăţ



DETALII

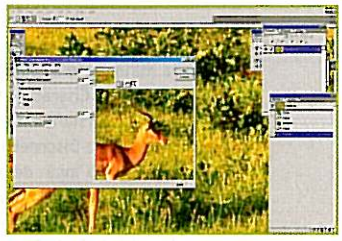
- Nume: FreeHand MX
- Versiune: 11
- Producător: Macromedia
- Publisher: Macromedia
- Web: http://www.macromedia.com
- Sistem: Procesor Pentium II 450MHz, Memorie 256MB RAM, Video DirectX 8MB

VERDICT: 8/10
Îmbunătăţirile sunt nu doar minore, ci aproape inexistente

Image DOCTOR

O nouă ramură a medicinei: doctorul pentru imagini

FĂCUȚI CELEBRI DE SETURILE DE plugin-uri Xenofex și EyeCandy, cei de la Alien Skin au revenit pe piață cu o nouă colecție, dedicată recondiționării fotografiilor cu defecte și numită elocvent Image Doctor. Inițiativa este logică, având în vedere că acest pas a fost făcut de mai toate companiile producătoare de plugin-uri pentru platforma Photoshop. Unele chiar au început pe acest drum, altele s-au mulțumit doar cu recondiționarea, dar ceva asemănător Image Doctor nu lipsește din portofoliul niciunei companii producătoare de plugin-uri care se respectă.



Până și Adobe și-a dat seama că e nevoie de așa ceva și a inclus facilități din această gamă în Photoshop 7.

Cel mai spectaculos filtru din colecție, și cel pe care bate cel mai mult tam-tam AlienSkin este Smart Fill, cu care puteți elimina un obiect dintr-o fotografie, fără să lăsați în urmă un contur neplăcut. Încercați, chiar funcționează. Din nefericire procedeul este eficient doar pentru imagini care au un fundal destul de regulat: iarbă, cer, valuri, frunziș etc. Altfel rezultatul va fi la fel de dizgrațios ca și cum ați folosi Clone Tool. Potențialul pentru trucaje este enorm și puteți, de exemplu, elimina persoane nedorite din poze.

JPEG Repair are și el meritele lui, dar ar fi trebuit combinat cu un soi de sharpening, pentru că folosit pe arii mari transformă imaginea într-o pictură murală fără detalii. Dar pentru corectarea problemelor mici datorate compresiei, este excelent.

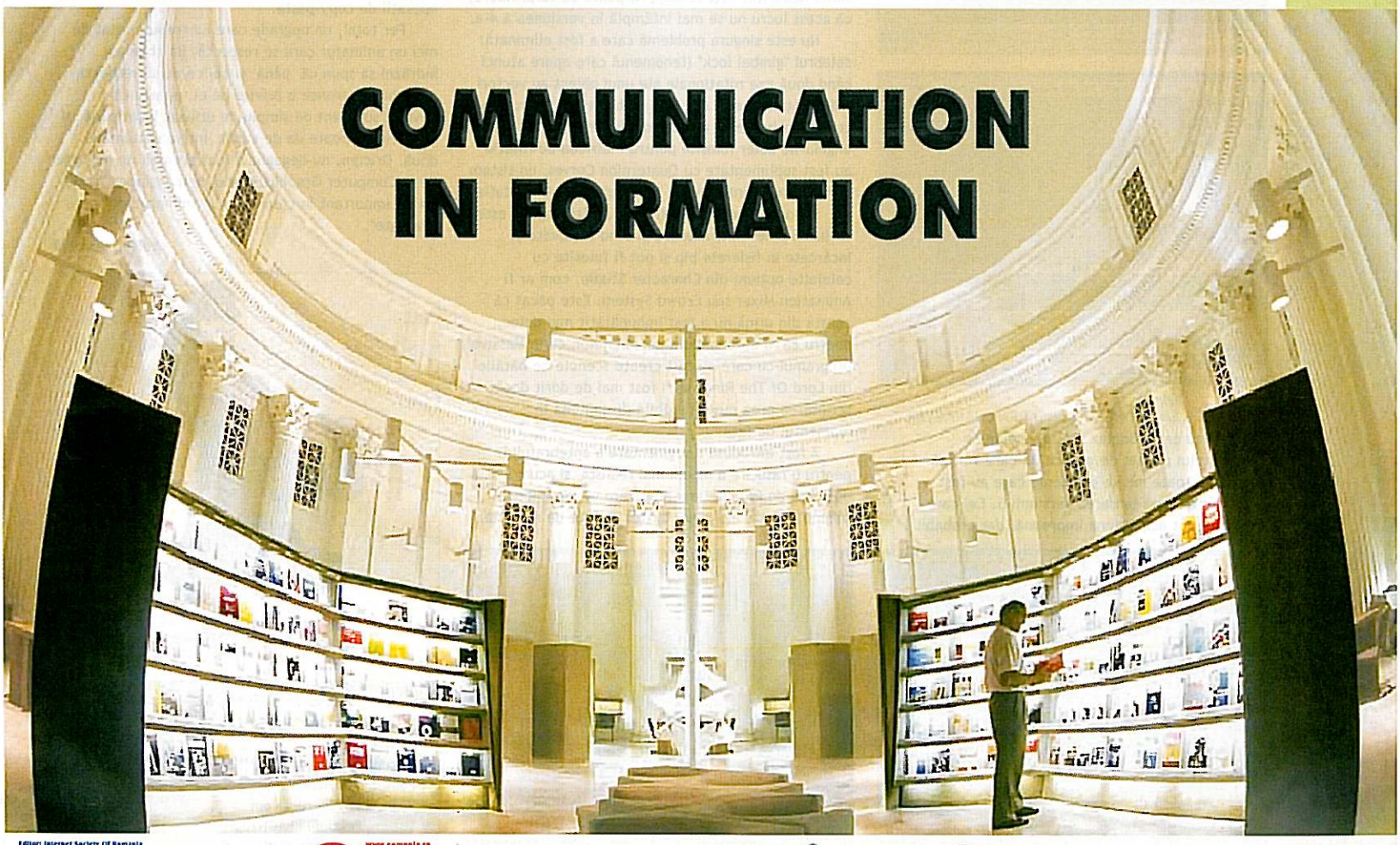
Scratch Remover și Spot Lifter sunt probabil echivalentele a ce folosesc graficienii de la Playboy pentru a elimina defectele de pe pielea vedetelor. Zece minute de Photoshop și arăți ca după o operație estetică: fără alunițe, coșuri, pistrui, pete, sau cicatrice. Nou-născut/ă, nu altceva. Foarte folositoare și în recondiționarea fotografiilor vechi scanate.

Adrian Dorobăț

DETALII

- Versiune: 1.0
- Producător: AlienSkin
- Distribuitor: AlienSkin
- Web: www.alienskin.com
- Sistem: Pentium III 500MHz, 256MB RAM, Video DirectX 16MB

VERDICT: 9/10 Perfect pentru trucaje și manipulări de fotografii



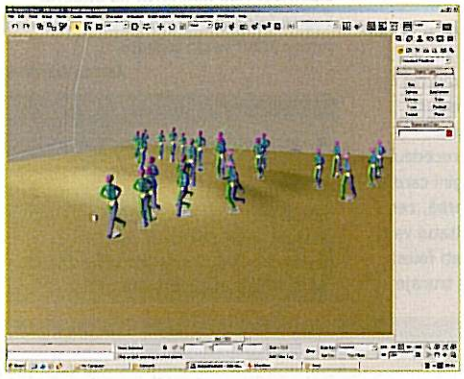
Editor: Internet Society Of Romania
www.comunic.ro
COMUNICATII mobile
Revista industriilor Internet, New Media & Comunicații

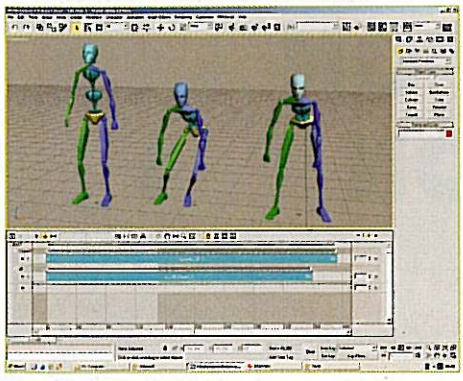
Revista celor care contează

Reduceri de 25% primilor 100 de abonati din 2003. Tel./fax: 315.20.42, mobilink: 0723.319.678, www.comunic.ro

Character STUDIO 4

Popularul add-on de animaţie pentru 3dsmax mai face un pas înainte





DISCREET A SINCRONIZAT LANSAREA CHARACTER Studio 4 cu cea a 3dmax 5.1, o versiune a cunoscutului pachet de grafică 3d care vine să corecteze toate micile probleme care au fost descoperite după lansarea versiunii 5. Cei care doresc le pot achiziţiona împreună, dar probabil marea majoritate a animatorilor se vor mulţumi să treacă doar la Character Studio 4. Pentru că merită. Saltul de la versiunea 3 este semnificativ şi noile opţiuni pe care Discreet le promisese pentru versiunea a 4-a încă de anul trecut erau aşteptate cu nerăbdare de toţi animatorii care folosesc 3D Studio Max. Pe bună dreptate aş putea spune.

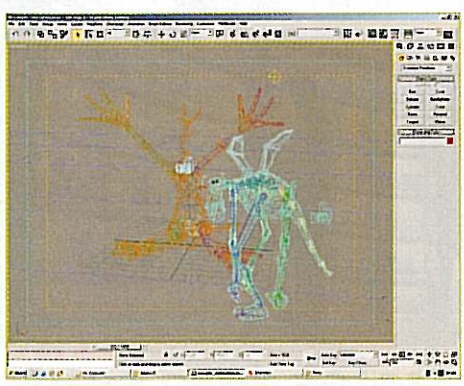
În primul rând, Character Studio 4 este cu adevărat primul sistem de animaţie non-lineară pentru 3ds max. Desigur, unele elemente existau încă din 3dstudio max 3, dar acum, cu noul Animation Mixer, totul devine dintr-o dată mult mai uşor. Animaţia non-lineară se referă la asamblarea într-un flux coerent a unor bucăţi de animaţie care nu au nici o legătură între ele, iar Animation Mixer conţine instrumentele necesare pentru ca voi să vă puteţi asigura că mişcarea finală este naturală şi fluentă. Pentru prima oară se pot folosi în Character Studio şi "constrângerile" obişnuite din 3Dsmax: Noise, Look At, scripturi şi expresii.

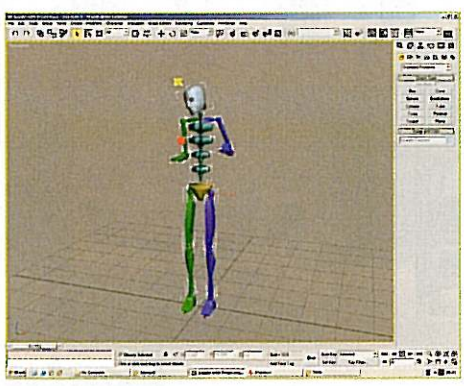
Mixarea animaţiilor într-un sistem de animaţie tradiţional, fie el şi NLA, nu putea până acum să împace amestecul clipurilor de animaţie cu anumite setări IK locale, cum ar fi poziţia piciorului şi unghiul la care este îndoit genunchiul, astfel că adesea se întâmplă ca picioarele unui personaj să "joace" o sârbă nedorită. Veţi descoperi, poate cu surprindere, că acest lucru nu se mai întâmplă în versiunea a 4-a.

Nu este singura problemă care a fost eliminată: celebrul "gimbal lock" (fenomenul care apare atunci când două axe rotaţionale ale unui obiect au vectori îndreptaţi în aceeşi direcţie şi obiectul nu se roteşte cum ar trebui) este pe cale de dispariţie pentru că unghiurile Euler folosite pentru matricea de rotaţie au fost suplimentate cu Quaternion Curves, un sistem care foloseşte interpolare "geodezică" pentru rotaţie.

Suportul pentru "oasele" din 3D Studio Max este un lucru binevenit, acestea putând fi salvate şi încărcate în fişierele bip şi pot fi folosite cu celelalte opţiuni din Character Studio, cum ar fi Animation Mixer sau Crowd System. Este păcat că acesta din urmă nu a fost îmbunătăţit mai deloc, pentru că o autonomie a personajelor, ca în Massive, programul cu care au fost create scenele de bătălie din Lord Of The Rings ar fi fost mai de dorit decât scriptarea prea puţin flexibilă disponibilă în momentul de faţă.

A fost introdusă o segmentare a antebraţului pentru o răsucire a mâinii mai realistă şi acum există opţiunea de Prop Retargeting, care vă permite să schimbaţi între ele până la trei obiecte de recuzită:





personajul poate arunca cuţitul pe care îl ţine în mână într-un alt personaj şi poate lua o bâtă de pe jos, totul în cadrul aceleiaşi animaţii. Cele trei obiecte de recuzită de care vorbim sunt obiecte sistemice, în sensul că fac parte din Biped, personajul umanoid care este centrul Character Studio.

Sistemul de mâini/picioare poate fi reconfigurat foarte rapid pentru a putea fi folosit de la bipezi la patrupede iar crearea unor poziţii predefinite (poses) şi editarea track-urilor este simplificată de apariţia unui Visual Clipboard care face posibile operaţii de copy-paste.

Per total, un upgrade care nu trebuie ratat de nici un animator care se respectă. Ba chiar aş îndrăzni să spun că până şi cei ce nu se respectă ar trebui să arunce o privire pe el, pentru că a devenit suficient de simplu de utilizat încât până şi un novice îi poate da de capăt. Într-o săptămână, două. Oricum, nu degeaba a luat premiul de inovaţie de la Computer Graphics World cu menţiunea "joacă un rol important în crearea unor animaţii 3d foarte avansate".

Adrian Dorobăţ

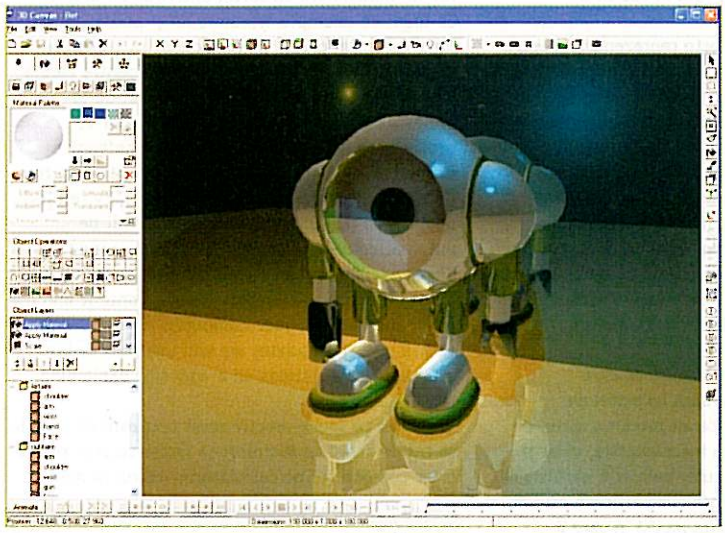
DETALII

- Nume: Character Studio 4
- Versiune: 4
- Producător: Discreet
- Publisher: Discreet
- Web: www.discreet.com
- Sistem: Pentium III 1GHz, 256MB RAM, DirectX 16MB

VERDICT: 9/10
Foarte bun, dar cu un preţ piperat

Amabilis 3D CANVAS

Editare 3D gratuită pentru amatori



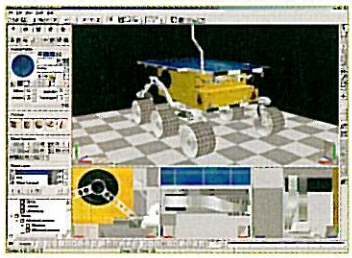
LUMEA UTILITARELOR DE GRAFICĂ 3D gratuită este destul de mică și este ciudat cât de mulți sunt cei care se plâng de bug-uri și număr mic de opțiuni când nu trebuie să plătească nici un ban pentru programul respectiv, indiferent cum l-ar folosi. 3D Canvas, de la Amabilis, ar trebui să îi împace chiar și pe cei mai cusurgii. Versiunea gratuită este suficient de performantă și are tot ce îi trebuie unui începător. Dacă doriți ceva mai mult, există și două versiuni comerciale, una care costă 35$ și alta care costă 70$. Extrem de puțin dacă este să comparăm cu standardele pachetelor 3D.

Practic 3D Canvas este un pachet de modelare și animație 3D real-time, accelerat hardware prin intermediul Direct3D. Asta înseamnă că și randarea este în timp real, ceea ce înseamnă că nu aveți atât de mult de așteptat ca în cazul 3D Studio Max, dar nici nu veți obține imagini la calitatea celor create în programul de la Discreet. Puteți modela asamblând obiecte din cele peste 30 de primitive disponibile (eventual cu operații booleene) sau folosind Canvas Object Building Tools, o colecție de instrumente care include Lathe Object și Extrude Object printre altele. Surprinzător pentru un program gratuit, el permite modelarea la nivel de fețete și vertecși și are facilități de skeletal animation și inverse kinematics.

Numărul de tutoriale incluse în fișierul de help este suficient pentru a vă familiariza cu programul și chiar mai mult decât atât. Nu vă veți putea plânge că nu înțelegeți ceva, cu siguranță.

Principala diferență dintre versiunea gratuită și cea comercială este numărul de formate pe care le pot importa, respectiv exporta. În plus, pentru cei 70$ ai versiunii Pro, câștigați și posibilitatea de a randa imaginile cu un motor de raytracing, de a folosi curbe NURBS și generator de teren pentru modelare, precum și de efecte de postprocesare pe imaginile randate.

Adrian Dorobăț

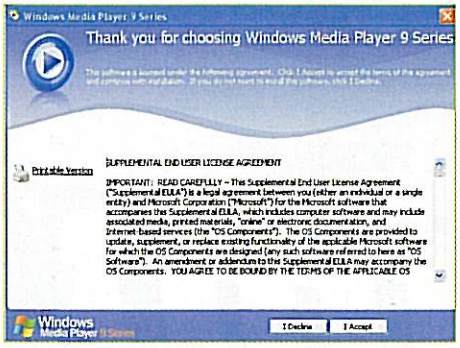


DETALII

- Nume: Amabilis 3D Canvas
- Versiune: 6.0
- Producător: Amabilis
- Publisher: Amabilis
- Web: www.amabilis.com
- Sistem: Procesor Pentium III 500MHz, Memorie 128MB RAM, Video DirectX 8MB

VERDICT: 8/10 Util și gratuit

Aventură prin hăţişul BIROCRAŢIEI SOFTWARE



LA ÎNCEPUTUL LUNII TRECUTE, CATHY BAKER, din California, a dat în judecată Microsoft, Symantec şi o serie de magazine IT, acuzându-i că au conspirat în a crea o schemă de păcălire a utilizatorilor care sunt obligaţi să accepte licenţe software oneroase, ai căror termeni nu pot fi citiţi înainte de a fi prea târziu pentru a returna pachetul software vânzătorului. Conform legislaţiei americane, orice utilizator din California care a cumpărat software de la companiile respective (Windows XP, Norton SystemWorks, Norton Antivirus) se poate alătura procesului şi poate cere daune. Pentru curioşi, plângerea este disponibilă online la www.techfirm.com/Baker-Final.pdf.

Cathy Baker a decis să dea în judecată companiile respective după ce a achiziţionat Windows XP Home Edition şi Norton Antivirus pentru PC-ul ei de acasă. După ce a început instalarea programelor, i s-a cerut să apese pe un buton pentru a indica faptul că acceptă o serie de termeni care ei i se păreau inacceptabili.

Astfel de licenţe software sunt cunoscute în industrie sub numele de "click-wrap agreements", ceea ce sugerează că o singură apăsare de buton ţine loc de semnătură şi simbolizează acordul cu cele citite (sau necitite). Înainte ca această metodă să devină foarte folosită pe piaţa software, contractul de licenţiere era tipărit pe o foaie de hârtie care era plasată între pachet şi folia de plastic în care acesta era împachetat, motiv pentru care purta numele de "shrink-wrap agreement". Chiar şi în acest caz era adesea imposibil pentru cineva să citească documentul fără să rupă folia protectoare.

Inevitabil, în momentul în care Cathy a încercat să returneze software-ul cumpărat, vânzătorul a refuzat să îl primească, pentru că pachetul fusese deschis. Situaţia este aceeaşi în cazul tuturor utilizatorilor care nu pot citi textul licenţei unui pachet software până ce nu deschid cutia, iar după ce o deschid ei nu o mai pot returna la magazin. Singura soluţie este să contacteze direct producătorii, care sunt foarte reticenţi în a rambursa achiziţia, tergiversând foarte mult procedurile şi cerând taxe suplimentare, asta în caz că o rambursează în vreun fel.

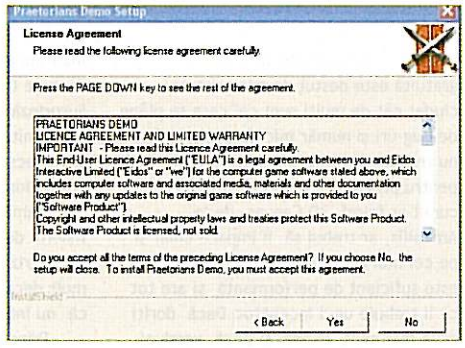
Procesul Cathy Baker este reprezentativ pentru un trend care capătă tot mai multă atenţie în ultima vreme şi care semnifică trezirea la realitate a utilizatorilor în privinţa "contractelor" pe care le acceptă de multe ori fără să le bage în seamă, apăsând plictisiţi pe un buton. Producătorii de software se străduie foarte mult să dea aparenţa unei relaţii vânzător-cumpărător (produsele sunt cumpărate dintr-un magazin, obişnuit sau online, se plăteşte TVA pentru ele), dar odată ce banii ajung la ei întorc foaia şi vă arată o "înţelegere" prin care de fapt descoperiţi că ei vă închiriază produsul, nu vi-l vând.

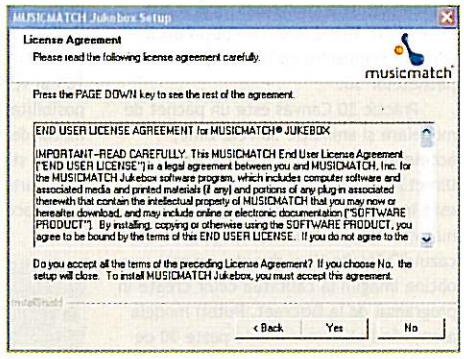
Piaţa de software este singura pe care consumatorii încă mai tolerează un astfel de comportament. "Pentru orice alt produs o astfel de înţelegere ar fi considerată inacceptabilă, chiar şi pentru opere cu drept de autor cum ar fi cărţile sau CD-urile. În momentul în care cumperi ceva este al tău şi doar legea poate limita modul în care îl foloseşti, nu producătorul. Dreptul de autor previne publicarea de către cineva a unei opere cu copyright, dar nu este o licenţă în alb care permite autorilor să dicteze utilizatorilor cum să o folosească", spune Mark Whitte, un susţinător al trendului anti-clickwrap şi creatorul unui script în Visual Basic care permite eliminarea licenţei EULA (End User License Agreement) din toate programele pe care vreţi să le instalaţi, pentru ca apoi să puteţi pretinde că nu aţi citit-o. Evident că această metodă nu are susţinere legală, dar este o formă de protest. Scriptul poate fi găsit la adresa http://groups.google.com/groups?selm=K3Ez8.199674%24Ge3.1784104%40news.easynews.com

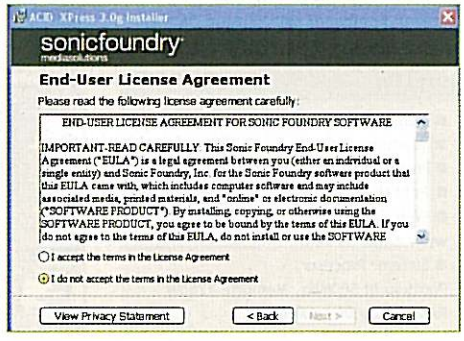
Iniţiativele legale nu sunt nici ele foarte în urmă. Chiar la începutul anului, o curte federală din Statele Unite a interzis companiei Network Associates să folosească acordurile EULA pentru a-i opri pe utilizatori să publice prezentări şi benchmark-uri pe baza pachetelor software produse de respectiva companie, fără a avea acordul scris al acesteia. Network Associates, care are ca filiale McAfee Security şi Sniffer Technologies, a pierdut procesul pentru că s-a dovedit că licenţele folosite pentru pachetele software introduceau deliberat utilizatorii în eroare şi le încălcau dreptul la liberă exprimare şi dreptul de a folosi produsul aşa cum doresc.

Acesta este doar un exemplu ilustrativ, care aruncă lumină asupra unei probleme minore a licenţei EULA. Există şi probleme mai mari, care afectează mult mai multe persoane decât cei care fac un benchmark cu softul antivirus de la McAfee. Să luăm de exemplu Windows XP şi actualizările pentru el. Cei care s-au preocupat să transfere pachetul cu patch-uri de securitate pentru Media Player s-ar putea să fi observat textul de la nelipsitul EULA: "You agree that in order to protect the integrity of content and software protected by digital rights management ('Secure Content'), Microsoft may provide security related updates to the OS Components that will be automatically downloaded onto your computer. These security related updates may disable your ability to copy and/or play Secure Content and use other software on your computer. If we provide such a security update, we will use reasonable efforts to post notices on a web site explaining the update."

Ceea ce spune efectiv acest text este că trebuie să fiţi de acord ca Microsoft să instaleze şi să ruleze orice cod doreşte pe calculatorul vostru, în mod







EULA

End User Licence Agreement (EULA) este un contract legal între autorul sau publisherul unei aplicaţii software şi utilizatorul respectivei aplicaţii. EULA, cunoscută îndeobşte sub numele de "licenţă software" este similară unui contract de închiriere: utilizatorul plăteşte pentru privilegiul de a utiliza aplicaţia software şi se angajează în faţa autorului/publisherului că va respecta toate restricţiile statuate în EULA. Utilizatorul trebuie să indice că "acceptă" termenii EULA înlăturând ţipla transparentă de pe pachetul software, rupând sigiliul de pe CD, trimiţând o carte poştală la publisher, instalând aplicaţia, executând un fişier transferat sau pur şi simplu utilizând aplicaţia. Utilizatorul poate refuza contractul returnând produsul software pentru a fi rambursat sau selectând opţiunea "I do not accept" când i se cere acordul.
- *Definitia dictionarului online Whatls.*

Tipuri de licente

Licentele software permit unui individ sau unui grup să folosească o aplicatie software. Majoritatea aplicatiilor sunt licentiate, nu vândute. Există o gamă largă de tipuri de licente. Unele sunt bazate pe numărul de PC-uri pe care poate rula programul licentiat în timp ce altele sunt bazate pe numărul de utilizatori care pot folosi respectivul program. Majoritatea licentelor software PC vă permit să utilizati programul doar pe un singur computer si să faceti copii ale softului doar în scopuri de back-up. Câteva licente vă permit să rulati programul pe computere diferite atâta timp cât nu utilizati copiile simultan.

COMMERCIAL

Versiunea comercială, cu toate optiunile, lansată de un producător. În momentul de fată majoritatea softului cumpărat este sub o licentă comercială.
Exemple de software: Windows XP, 3d studio max, Adobe Photoshop.

COMMERCIAL DEMO

Destul de similară cu licenta Shareware, acest gen de licentă pune la dispozitia utilizatorului o copie demonstrativă cu suficiente optiuni pentru a-l atrage să achizitioneze varianta completă. Un demo comercial va functiona de obicei pentru o perioadă limitată de timp. Este testat să nu aibă bug-uri si este foarte asemănător cu varianta finală a produsului. Un demo poate avea optiuni blocate sau inaccesibile. Principala diferentă fată de o licentă Shareware este că dacă vreti să îl păstrati după expirarea perioadei de evaluare nu puteti să îl înregistrati, ci trebuie să cumpărati varianta comercială. Mai poartă si numele de crippleware ("cripple" - "schilod" n.r.).
Exemple de software: aproape toate demo-urile de jocuri.

SHAREWARE

Acest termen defineste un soft pe care îl puteti transfera de pe Internet, îl puteti testa si vedea dacă vă este folositor. Dacă decideti că este util, trebuie să plătiti o sumă nominală pentru a-l înregistra cu un număr serial achizitionat de la producători. Dacă nu doriti să îl păstrati este de ajuns să îl dezinstalati; programele shareware încetează oricum să functioneze după o perioadă de timp sau continuă să meargă, dar nu au toate versiunile pe care le-ar avea versiunea înregistrată. De cele mai multe ori ele afisează un mesaj care vă aminteste că folositi o versiune shareware si că ar fi bine să o înregistrati, motiv pentru care mai sunt numite si nagware ("nag"="a bate la cap" n.r.).
Exemple de software: Windows Commander (manager de fisiere), FlashFXP (client FTP).

ADWARE

Aceste programe sunt gratuite pentru utilizator, deoarece producătorii isi recuperează banii plasând reclame în cadrul softului respectiv. Dacă apreciati munca depusă de autori, faceti-le o favoare si dati un click pe banner-ul respectiv pentru a-i multumi pe sponsori. Majoritatea programelor adware sunt disponibile si fără bannere, contra unei sume modice. Există o serie de companii al căror nume sunt asociate cu software-ul adware: Cydoor, Radiate, Web3000 sau Aureate. În majoritatea cazurilor, eliminarea suportului pentru bannere, accidental sau voit, prin intermediul unui program anti-spyware va face ca programul respectiv să nu mai functioneze.
Exemple de software: Opera (browser Internet), FlashGet(manager de transferuri).

EDUCATIONALWARE

O licentă care oferă la un pret redus sau gratuit varianta comercială a unui pachet software unei institutii educationale sau celor care doresc să se familiarizeze cu modul său de functionare. Folosirea în scop comercial este interzisă si în general ceea ce este creat cu ajutorul pachetului software este marcat cu watermark-uri si alte semne distinctive.
Exemple de software: Maya Learning Edition (grafică 3D), Houdini Apprentice (grafică 3D).

FREEWARE

Freeware înseamnă evident, gratuit. Pachetele freeware nu costă nimic si au fost în general programate de utilizatori din pură generozitate. Există variante în care programul este freeware doar dacă este pentru uz personal sau dacă nu este folosit în scop comercial. De asemenea, unele pachete freeware pot avea nevoie de înregistrare pe site-ul autorului pentru a fi folosite.
Exemple de software: WinAmp (player multimedia), IrfanView (viewer de imagini).

PUBLIC DOMAIN

Acest concept defineste tocmai lipsa unei licente si a oricăror drepturi de autor. Un soft public domain poate fi transferat gratuit si folosit în orice fel, fără să vă temeti de vreo consecintă legală. Adesea confundat cu Freeware, un tip de licentă gratuită, dar care statuează si drepturi de autor pentru software-ul respectiv.
Exemple de software: Vividata OCR Software (OCR), XmdvTool (baze de date).

POSTCARDWARE

Este un tip de Freeware care cere ca utilizatorul să trimită autorului o carte poştală drept plată. Asta îi va demonstra autorului că cineva foloseste programul respectiv si permite utilizatorului să îi multumească personal. Stampila de pe cartea poştală permite si o localizare geografică a utilizatorilor. Este destul de rar întâlnit; se mai numeste si cardware.
Exemple de software: EditPad (editor de text), JaWaveEdit (editor de sunete).

CAREWARE

Careware este o variantă de Freeware, cu o tentă filozofică. Singura răsplată care este asteptată de autor este ca cei care utilizează programul să înceapă să le pese de ceva si să arate asta celor din jurul lor. Alteori termenul defineste un soft shareware, din costul achizitionării căruia o sumă modică este donată unei organizatii caritabile: Crucea Roşie Internatională, Greenpeace, Unicef etc. Mai este întâlnit si sub denumirile de donnationware sau charityware.
Exemple de software: Arachnophilia (Editor HTML), Popcorn (Client de mail).

GPL

Un acronim pentru GNU Public License (GNU este un acronim recursiv pentru "GNU's Not Unix). Softul lansat sub această licentă este "free", dar "free" în sensul de "free speach" nu de "free programs". În principiu primiti codul sursă si executabilele, puteti face ce doriti cu ele, dar trebuie să faceti publică orice îmbunătătire pe care le-o aduceti. Se mai numeste si copyleft si este compatibilă cu multe alte tipuri de licente: Open Source, BSD (Berkley Software Distribution) License, Perl Artistic License, Mozilla Public License, Netscape Public License, Sun Community Source License (SCSL), Sun Industry Standards License (SISL).
Exemple de software: Wings 3D (modelare 3D), MySQL (management baze de date).

automat. În caz că respectivul cod vă produce daune, Microsoft nu este responsabil în nici un fel. Nu întrebati de ce, cititi EULA de la Windows.

Practic, pentru a transfera un patch de securitate care face un subsistem al Windows-ului să functioneze aşa cum ar fi trebuit să o facă de la început, este necesar să dati drept de administrator Microsoft pe calculatorul vostru personal. În caz că ceea ce transferă ei vă corupe fisierele, formatează harddisk-ul sau cine stie ce altceva, nu îi puteti acuza în nici un fel.

În fisierul EULA pentru Windows XP Service Pack 1 si Windows 2000 Service Pack 3, Microsoft a adăugat o nouă condiţie, pe care putem paria că puţini dintre voi ati citit-o. Iată textul:
"You acknowledge and agree that Microsoft may automatically check the version of the OS Product and/or its components that you are utilizing and may provide upgrades or fixes to the OS Product that will be automatically downloaded to your computer". Se pregătesteoare drumul pentru viitoarele "facilităţi" de Digital Rights Managements, ceea ce înseamnă "la revedere" pentru mp3-uri si divx-uri? Un jurist cu experienţă ne-ar putea spune mai sigur dacă acesta este cazul, dar momentan ne putem multumi să spunem că sună suspicios.

Adrian Dorobăţ

Cele 10 utilitare de care NU VĂ PUTEȚI LIPSI

Oricât ne-am străduí, oricât de atent și profesionist am aborda utilizarea calculatorului nu are nici un sens să ne facem iluzii, la un moment dat Windows-ul tot va începe să funcționeze defectuos și va trebui reinstalat. Acest lucru este practic inevitabil, iar problema pe care trebuie să ne-o punem este ce ar trebui să facem pentru ca respectivul moment să nu ne prindă nepregătiți. Folosirea unui program de back-up nu strică și poate vom vorbi cu altă ocazie și despre acest lucru, dar în multe cazuri nu vom dori să reinstaurăm o anumită stare anterioară a sistemului ci să facem modificări mai mari (de exemplu trecând de la Windows '98 la Windows XP). De fiecare dată vom avea nevoie să instalăm un număr de utilitare absolut necesare. Pentru a vă ajuta să treceți mai ușor peste astfel de situații v-am pregătit lista care urmează, care cuprinde cele mai bune utilitare din fiecare categorie. Toate aceste programe le găsiți pe CD și trebuie precizat că toate sunt gratuite, fie că fac parte din categoria freeware fie că sunt shareware. Unele au reclame sau reamintesc în anumite momente faptul că nu sunt plătite, dar nu într-un mod deranjant, sunt pefect funcționale și pot fi utilizate în mod legal pe temen nelimitat. Faptul că nu ne permitem să dăm 50$ pe un program de văzut imagini nu înseamnă că trebuie să folosim o copie ilegală, ci că trebuie să ne orientăm spre un produs gratuit. După cum veți vedea mai departe, de cele mai multe ori acestea sunt mai bune oricum.

SISTEM

SOLUȚIE OFFICE

602 Pro PC Suite

Pachetul conține patru aplicații, un editor de text compatibil cu formatul MS Word, un editor spreadsheet compatibil cu MS Excel, un editor de imagini și un album de imagini. Ultimele două aplicații probabil că nu vor fi folosite prea des, însă cele două mai importante sunt ceva mai bine realizate decât cele din OpenOffice.org. Unul dintre aspectele negative este lucrul cu tabelele în editorul de text, care răspunde puțin cam greu la comenzi și poate deveni frustrant în cazul în care aveți nevoie să editați un tabel de mari dimensiuni.

ALTERNATIVĂ

OpenOffice.org
Un pachet de dimensiuni mai mari care conține un editor de text, unul de spredsheet, un program de desenat și unul de realizat prezentări. Avantajul OpenOffice.org este acela că este open source și nu cere nici un fel de înregistrare pentru accesul la toate facilitățile sale. Interfața nu este cea mai fericită, numeroase funcții des utilizate fiind ascunse prin prea multe meniuri pentru binele lor.

ARHIVARE

WinAce 2.2

WinAce a apărut mult mai recent decât concurenții săi, însă este cel mai bun program de arhivare. El este superior și din punct de vedere al ratei de compresie și al timpului necesar, deși este adevărat că diferențele sunt destul de mici și variază în funcție de fișierele arhivate. WinAce suportă mai multe formate de arhive decât WinRAR și WinZip, iar faptul că are cea mai ușor de utilizat interfață nu este nici el de lepădat.

ALTERNATIVE

WinRAR 3.11
WinRAR este cel mai des actualizat dintre programele de arhivare, iar evoluția se vede. Cea mai nouă variantă de WinRAR este comparabilă din toate punctele de vedere cu WinAce, lipsindu-i doar câteva opțiuni nu prea importante.

WinZIP
ZIP este cel mai folosit format de arhivă, majoritatea fișierelor pe care le găsiți pe Internet fiind în acest format. Nu aveți însă neapărată nevoie de WinZIP pentru asta și celelalte programe pot arhiva sau dezarhiva în formatul ZIP.

FILE MANAGER

Total Commander

De departe cel mai bun file manager, Total Commander este cel mai ușor de folosit și oferă un număr absolut extraordinar de opțiuni. Interfața sa poate fi modificată atât din punct de vedere al aspectului, cât și din punct de vedere funcțional, prin adăugarea și eliminarea de butoane care pot avea diverse funcții. În plus Total Commander poate deschide majoritatea arhivelor, are un client de FTP foarte bun încorporat și are o linie de comandă apreciată de cei care au cunoștințe avansate.

ALTERNATIVE

Windows Explorer
Este singurul pe care îl aveți de la început și vă recomandăm călduros să îl folosiți pentru a instala Total Commander. În afară de acest lucru, funcționalitatea sa este prea redusă pentru a fi măcar luat în considerare.

Frigate 3
Un file manager surprinzător de bun ținând cont de cât de puțin cunoscut este, Frigate nu duce lipsă de opțiuni, ba chiar păcătuiește printr-un număr foarte mare de posibilități oferite în cadrul unei interfețe puțin cam haotice.

MULTIMEDIA

PLAYER AUDIO

WinAmp 3.0

WinAmp este probabil cel mai de succes program freeware din lume și pe bună dreptate. O interfață excelentă, capacitatea de a deschide un număr foarte mare de tipuri de fișiere și accesul la posturile de radio care emit pe Internet prin Shoutcast fac din el un player imbatabil. Față de majoritatea playerelor are avantajul unui playlist bine gândit și bine integrat în interfață. Începând cu versiunea 3.0 WinAmp poate deschide și fișiere video, dar mai are destul de mult până va ajunge la nivelul actualelor playere video.

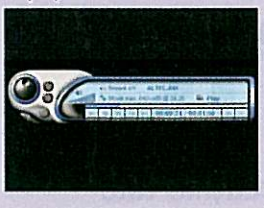
ALTERNATIVE

JetAudio 5.01
JetAudio poate înregistra, poate converti fișiere audio dintr-un format în altul, copia muzică de pe CD-uri audio, ba chiar poate scrie CD-uri. Partea efectivă de ascultat muzică suferă, ați ghicit, din cauza playlist-ului.

Foobar 2000 0.5
Nu am putea spune că Foobar este în topul playerelor audio, dar poate fi util în unele situații, iar adepții simplității se vor îndrăgosti de el. Consumul minim de resurse îl recomandă pentru cei care au sisteme neperformante.

PLAYER VIDEO

BSplay 0.86



Încă înainte de a ajunge la varianta 1.0 și a ieși din stadiul beta, BSplay are tot ce-i trebuie pentru a fi cel mai bun player video. Are suport pentru toate tipurile de subtitluri și posibilitatea de a seta parametrii fonturilor folosite, în general numărul de opțiuni fiind unul dintre avantajele sale față de programele de același tip. Este în același timp și cel mai simplu de folosit, iar calitatea imaginii și gradul de utilizare al procesorului sunt cele mai bune. Interfața este concepută pe bază de skinuri, așa că poate fi modificată.

ALTERNATIVE

Windows Media Player 9
Media Player are numeroase opțiuni foarte puțin utile, ca scrierea de CD-uri, însă îi lipsesc cele mai necesare, iar consumul său de resurse este absolut nejustificat.

Micro DVD 1:2.
Este destul de apropiat de BSplay din punct de vedere al calităților, ba chiar are unele opțiuni în plus. Din păcate acestea sunt plasate într-un meniu greu de folosit și, mai grav, greu de înțeles.

CODEC

ACE Mega CoDecS Pack 5.01

Invazia actuală de codecuri face ca munca de a le instala pe toate cele de care ați putea avea nevoie să nu fie deloc ușoară. Pachetele care conțin mai multe codecuri sunt foarte utile în acest caz, dar nu sunt lipsite de probleme. De cele mai multe ori instalarea lor integrală are rezultate negative, pentru că unele dintre opțiuni sunt special incluse pentru un anumit hardware, iar altele sunt incompatibile. ACE Mega CoDecS Pack este foarte cuprinzător, încorporând până și un player video, nu unul de top însă - Zoom player.

ALTERNATIVE

Nimo Codec Pack
Un pachet destul de similar, de dimensiuni ceva mai mici, conținând doar strictul necesar. De reținut că în nici un caz nu trebuie instalate ambele pachete, trebuie ales unul singur.

DivX 5.03
DivX 5.03 nu este de fapt o alternativă ci mai curând un lucru de care veți avea nevoie chiar dacă instalați pachetul recomandat, pentru că este unul dintre puținele lucruri neincluse în acesta.

VIEWER IMAGINI

XnView 1.5

Luat doar ca viewer, XnView este de departe cel mai bun. El combină bogăția de opțiuni din ACDSee cu interfața aerisită din IrfanView, ceea ce îl face mai bun decât amândouă. Dacă ar fi avut și o facilitate de captură de ecran mai bună ar fi fost și mai bine, însă, acest minus făcând ca IrfanView să fie de fapt viewer-ul cel mai folosit în redacția XtremPC.

ALTERNATIVE

IrfanView 3.80
Din unele puncte de vedere IrfanView este inferior celorlalte două programe. În schimb poate face captură de ecran la nivel profesional, lucru care poate fi util uneori, iar nouă ne este util foarte des.

ACDSee 5.0
Regele neîncoronat al opțiunilor inutile, ACDSee are mai multe meniuri decât toate programele Microsoft la un loc, și asta în ciuda faptului că îi lipsesc unele dintre facilitățile celorlalte două programe. Și mai și costă 49.5$.

EDITOR IMAGINI

Pixia 2.5n

Pixia este un program de desenat și prelucrat imagini gratuit creat de un japonez, Isao Maruoka pe numele lui. Nu este tot ce un profesionist și-ar putea dori, dar pentru un amator este o soluție destul de bună. Suportă un număr nelimitat de layere și poate integra plugin-uri pentru efecte, chiar și plugin-uri de Photoshop. De asemenea este compatibil TWAIN și poate lucra cu scannerele și camerele digitale.

ALTERNATIVĂ

Gimp 1.2.3
Gimp este un program open source foarte capabil, disponibil atât într-o variantă pentru Windows cât și într-una pentru Linux. El poate face practic tot ce poate face și Adobe Photoshop, dar nu vă așteptați să fie la fel de ușor, interfața este concepută într-un mod foarte diferit și necesită un timp de învățare destul de mare. Nici măcar instalarea nu este un proces foarte simplu pentru că Gimp vine în mai multe pachete ce conțin diverse componente ale sale.

INTERNET

BROWSER

Opera 7.01

În afară de viteza mai mare, lucru important pentru cei cu o conexiune mai slabă, Opera mai are și câteva facilități foarte interesante. Cu Mouse Gestures puteți da comenzi prin simple mișcări ale mouse-ului pe ecran în timp ce țineți butonul din dreapta apăsat, iar printre opțiuni se găsește și cea de a bloca automat ferestrele pop-up, fără a mai folosi un program special. Cea mai mare problemă este bannerul care ocupă partea de sus a ferestrei în versiunea gratuită.

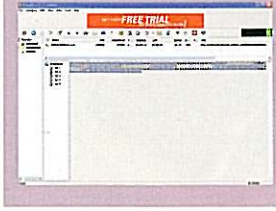
ALTERNATIVE

Internet Explorer 6
Pentru un utilizator nepretențios Internet Explorer nu este o alegere rea. Toate funcțiile de bază sunt prezente, iar probleme de compatibilitate sau bannere nu există.

MyIE2 0.7
MyIE2 se bazează pe motorul Internet Explorer, dar introduce o mulțime de opțiuni în plus. Opțiunea de auto-hide oferă mai mult spațiu vizibil în fereastră, iar sistemul Mouse Gestures funcționează într-un mod asemănător cu cel din Opera.

DOWNLOAD MANAGER

FlashGet 1.40



Managerele de download oferă toate același set de facilități de bază, dintre care viteza mai mare obținută prin împărțirea fișierelor în mai multe părți care sunt transferate simultan și posibilitatea de a relua un download întrerupt sunt cele mai importante. FlashGet are avantajul celei mai informative interfețe și al faptului că se descurcă mai bine cu scripturile cgi care cauzează probleme celorlalte programe. O opțiune foarte utilă este aceea de a downloada de la toate linkurile dintr-o pagină, fără a le selecta pe fiecare în parte.

ALTERNATIVE

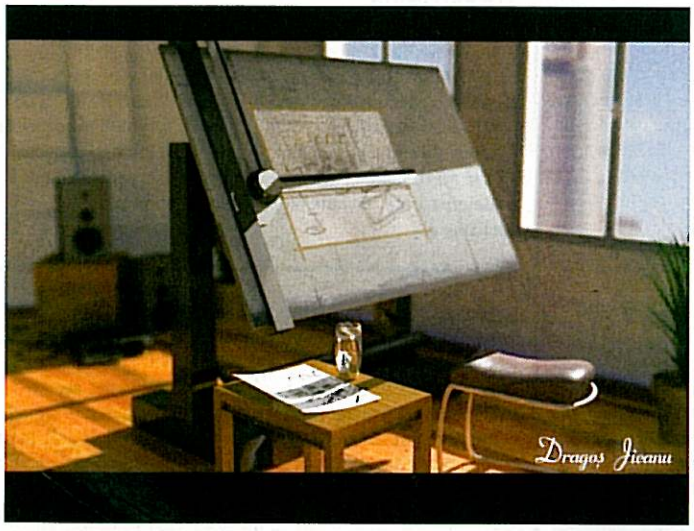
Download Accelerator Plus 5.3
DAP împarte fișierele într-un număr de segmente care variază în funcție de viteza conexiunii, folosind astfel conexiunea la capacitatea sa maximă. Funcția Always Resume nu este disponibilă în varianta gratuită.

GetRight 4.5
Problema principală la GetRight este că nu înregistrează întotdeauna o creștere de viteză față de funcția de download din Internet Explorer ci doar dacă un fișier se găsește pe mai multe site-uri.

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de mail galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Str. Puskin 18, București 1

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



Dragoș Jieanu
dragos@dragos.org
http://www.dragos.org

Un set de imagini excelente de la Dragoș, care mai are imagini expuse pe www.3dtotal.com (gold award), www.3dcafe.com (gold award), www.kotapress.com (gold award) și mai este "artist of the month" (cu interviu) pe http://eye.box.sk/artists.php pentru luna noiembrie 2002 (alături de Steven Stahlberg, Meats Meier și Marco 'KarmyZ' Carminati)

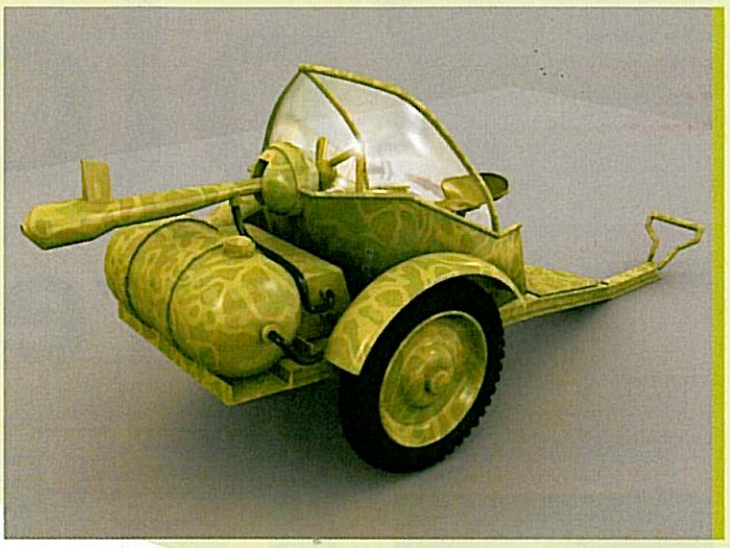
Marius Filimon
fili@mail.isph.ro

Scenele sunt randate pe un sistem P4 2000Mhz, 512 DDR, GeForce4 MX 440 cu 64MB. Nu am lucrat prea mult la scenele cu mobilier din lipsa de timp, sunt proiecte de mobilier la comandă pentru diverși clienți, deci trebuie să fie gata repede. Vreau să mai spun că sunteți cei mai buni din România, este o revista care cuprinde TOT ce se poate în domeniu. Cel mai mult îmi place rubrica pentru care am trimis și pozele. **Modelarea de mobilier și case nu presupune un talent deosebit, ci mai curând aptitudini tehnice. De ce ai mai folosit Max 5 pentru randare dacă nu ai pus accentul pe posibilitățile lui superioare de randare cu iluminare globală și de texturare identică cu realitatea? Așteptăm niște imagini care să demonstreze și oarecare măiestrie artistică.**

Gheorghe Florin
abotage175@yahoo.co.uk

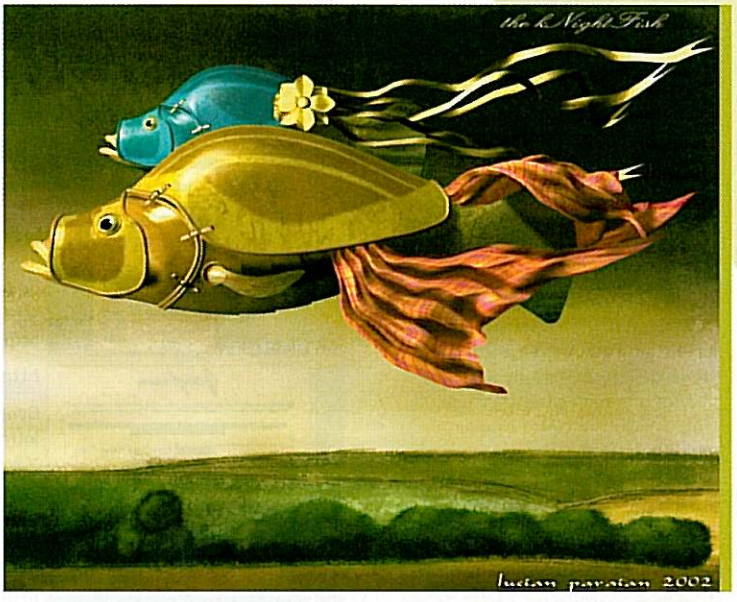
Mașina este modelată în Wings în cam 30 de ore scena și randarea am făcut-o în Carrara Studio 2. Sistemul folosit a fost un K6-2 300, 64 MB RAM și Riva TNT2 M64 32MB, mașina nu este foarte detaliată din cauza sistemului meu, dar peste câteva luni o să îmi iau un sistem nou și o să vă trimit imagini mai bune.

În primul rând găsește alt program în care să randezi imaginile. Carrara Studio 2 nu este cea mai bună alegere, ba chiar dimpotrivă. Wings 3D este însă un program de modelare excelent pentru începători și îți recomandăm cu căldură să îl folosești și în continuare. În ceea ce privește nivelul de detaliu, poți încerca să crești detaliul prin texturi detaliate și modelare low-poly îngrijită. Mașinile din Need For Speed: Hot Pursuit 2 cred că au mai puține poligoane decât mașina ta și totuși arată mai bine. Așteptăm și alte creații.



Lucian Paraian
a-ztech@excite.com
http://a-ztech.visualart.ro

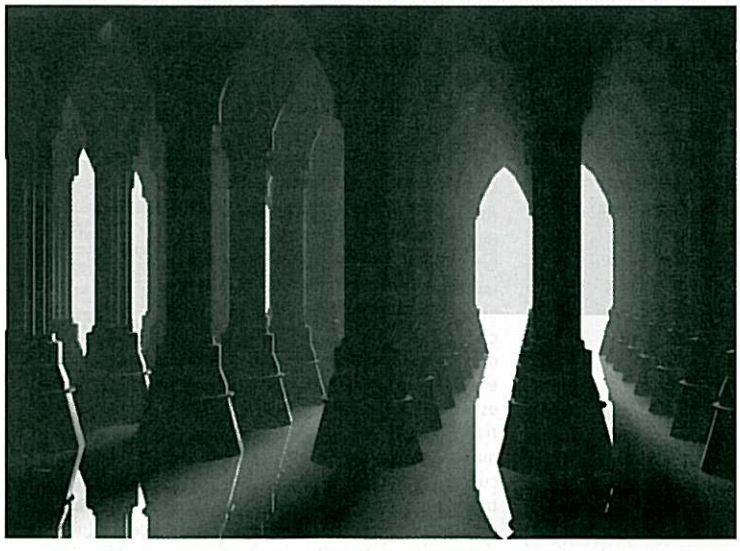
Lucian Paraian este din Sibiu, student la Jurnalism şi are ca pasiune grafica virtuală. "The KnightFish" a participat la concursul cu tema "Dreaming" de pe www.irtc.com şi a câştigat un onorabil loc 2. Imaginea "Pad" a fost realizată pentru concursul "Natură statică în regim de compoziţie" de pe www.visualart.ro şi a câştigat locul întâi. Pentru modelare a folosit 3d studio max 4.2, pentru texturi Photoshop 7, iar pentru randare Splutterfish Brazil.
"Leopard" şi "Water Cannon" sunt bine modelate, dar s-ar mai fi putut lucra la texturi şi nu sunt tocmai ceea ce s-ar numi compoziţii.

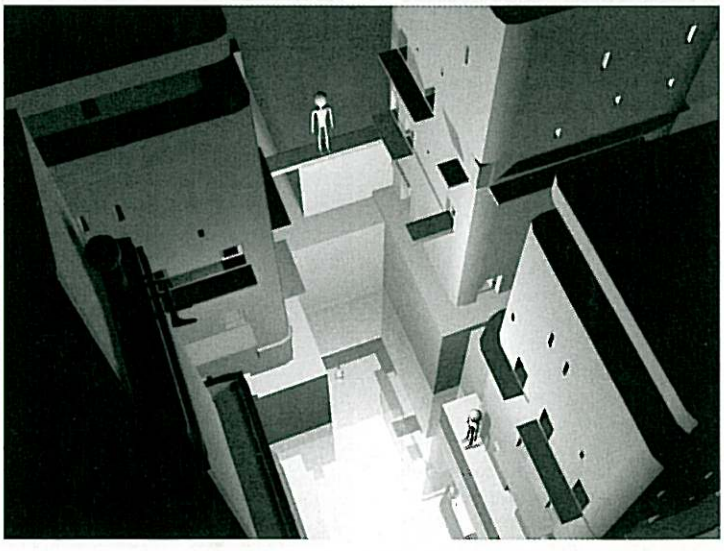


Tofan Lucian
luci2387@hotmail.com

Mă numesc Tofan Lucian, am 15 ani şi sunt din Constanţa. M-am apucat de grafică în vară, unul dintre motivele determinante în decizia mea fiind chiar galeriile din revista dumneavoastră. Imaginile trimise au fost realizate în 3dmax cu majoritatea obiectelor modelate în Wings. Configuraţia mea este Thunderbird la 950MHz, 256 RAM cu un Radeon 7000.

Am reţinut dintre lucrările tale "Strange" şi "The Temple", interesante prin concepţie. Mai ai mult de învăţat însă. Ne bucură faptul că ai ales Wings pentru modelare, pentru că este un program excelent care ar merita mai multă atenţie decât primeşte.





Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online

MEDIA ONLINE

VIDEO

http://www.brokensaints.com

Broken Saints este un serial online cu puternice influenţe anime, creat în Flash. Nu vă aşteptaţi cu toate acestea la ceva copilăresc. El a fost evidenţiat cu titlul "Alegerea Publicului", la Sundance, festivalul filmelor independente. Este de ajuns să vedeţi trailer-ul pentru a vă da seama că seria este influenţată de alte creaţii anime, cum ar fi Serial Experiments Lain, dar şi de filme japoneze ca The Ring. Episoadele pot fi urmărite online sau transferate pentru a fi urmărite lejer şi dacă nu aveţi acces Internet. În timp ce se transferă, puteţi juca unul dintre cele patru jocuri tematice. Chiar dacă animaţia în Flash este limitată, merită să urmăriţi serialul pentru idee şi pentru muzica excelentă.

RADIO

http://www.digitallyimported.com

Dacă sunteţi fani ai muzicii trance, nu trebuie să rataţi acest site. Pentru ascultarea melodiilor trebuie să aveţi instalat WinAmp, pentru că deşi streaming, melodiile sunt în format playlist pentru WinAmp. Pe lângă trance mai puteţi asculta hard trance, hard house, euro-dance şi muzică clasică. Ce este cel mai interesant este că aveţi la dispoziţie o mulţime de variante de conectare: cu firewall, fără firewall, peer-to-peer, broadband, modem etc.

Şaini

http://www.thisistrue.com/

Publicate încă din 1994, sub formă tipărită, ştirile de pe site-ul "This is True" urmează o linie editorială bine stabilită: aceea de a demonstra că realitatea este mai ceva ca ficţiunea şi a aduna într-un singur loc cele mai ciudate întâmplări din America de pe mapamond. Ele sunt adunate şi comentate de umoristul californian Randy Cassingham, care are grijă ca toate să fie cu totul şi cu totul adevărate. Dacă nu de aici, de unde altundeva aţi afla de individul care şi-a dat în judecată doctorul pentru că a supravieţuit mai mult decât prevăzuse acesta?

Software

http://altervistas.com/sites/bizarre/computers_&_internet/software/

Există software util, software inutil şi software care nu poate fi nici măcar categorisit. Ca de exemplu "Mind Guard", un program care vă protejează psihicul emiţând unde care bruiază semnalele psihotronice trimise de cei care vor să vă controleze mintea sau "Paw Sense", un soft care detectează dacă pisica păşeşte pe tastatură apăsând taste la întâmplare şi ia măsuri pentru a le bloca. În final, puteţi încerca Window RGE (Real Good Edition) în versiune demo. E chiar recomandat, s-ar putea să vă placă mai mult decât cel normal.

Hardware

http://www.hardwarecentral.com/hardwarecentral/tutorials/

La cererea cititorilor revenim cu o serie de site-uri care vă pot ajuta să aflaţi mai multe despre ceea ce se găseşte în interiorul computerului vostru.
http://www.pccomputernotes.com/ este un curs introductiv ce cuprinde tutoriale care acoperă numeroase domenii: hardware, software, sisteme de operare şi rezolvare de probleme la nivel de bază.
Alte adrese similare sunt http://www.tamingthebeast.net/training/ittraining.htm, http://www.ethanwiner.com/HWTutor.html sau http://www.tutorgig.com.

Internet

http://www.googlism.com

Googlism.com foloseşte Google pentru a genera umor la minut, dând răspunsuri amuzante la întrebări de genul "Cine este Bill Gates?". Gama de întrebări este "Cine", "Ce", "Unde" şi "Când", iar uneori răspunsurile pot fi chiar şi corecte. După cum îl descrie cotidianul Mirror, "Googlism este un mod excelent de a vedea ce înseamnă numele tău pe web prin cross-referencing între rezultatele Google".

Jocuri

http://www.orisinal.ws/games/spider.htm

Un exemplu de joc care creează dependenţă în ciuda aparentei sale simplităţi. Protejaţi-vă tortul de păianjeni, prinzându-i sub lupă. Nimeriţi o gărgăriţă şi câştigaţi arme speciale. Sună copilăresc, dar vă va prinde rapid. Încercaţi dacă nu credeţi. Şi dacă nu vă place, nu puteţi rata http://www.electrotank.com/. Are chiar şi jocuri multiplayer pentru cei plictisiţi să se joace de unii singuri. Şi deşi nu sunt tocmai noi, arată extrem de bine şi creează dependenţă.

De la cititori pentru cititori

http://www.dogsincars.co.uk/

Neckermann, un cititor cu poreclă de catalog, ne scrie: "Sunt un iubitor al câinilor şi am descoperit un site pe care vreau să îl transmit tuturor ce îmi împărtăşesc pasiunea".
Câini fotografiaţi în maşini. Avem şi noi unul pe aici, o să îl fotografiem într-o maşină şi o să îl trimitem, ca să mai actualizeze şi ei site-ul. Oricum, pozele variază de la amuzante la artistice şi de la obiect la complet pe dinafara subiectului. Ca dovadă, uitaţi-vă la fotografia din pagina principală. Deh, unii colecţionează timbre, alţii colecţionează reviste Playboy, era inevitabil să existe cineva care colecţionează fotografii cu câini în maşini.

Navigare la întâmplare

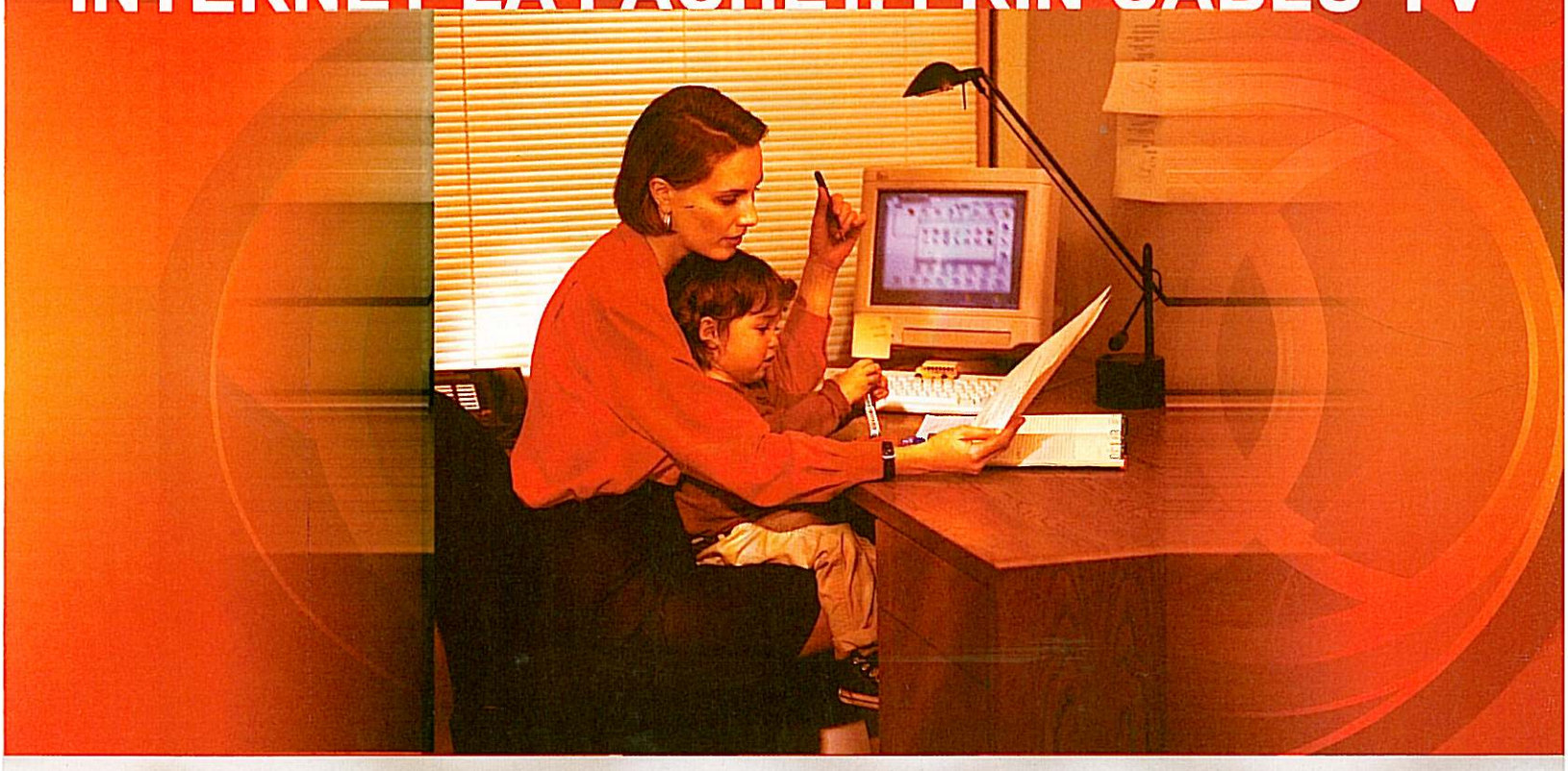
http://www.afterlifetelegrams.com/

Nici că puteţi găsi un site mai ciudat decât cel lansat de umoristul britanic Paul Kinsella, care vă oferă un serviciu cu totul ieşit din comun: în schimbul a 5$ pe cuvânt (cinci cuvinte minim), puteţi trimite un mesaj pe lumea cealaltă. Serios. Nu e o glumă. Mesajul pe care trimiteţi este dat unui bolnav care mai are mai puţin de un an de trăit, care apoi este testat periodic pentru a vedea dacă îl mai ţine minte. După ce acesta pleacă către lumea cealaltă cu mesajul întipărit în memorie, banii sunt daţi unei rude, trimişi într-un fond de caritate sau folosiţi pentru a plăti medicamentele, în funcţie de dorinţele decedatului.

ASTRAL
INTERNET
pentru
ACASĂ

EȘTI ACASĂ-N INTERNET

INTERNET LA PACHET. PRIN CABLU TV



NAVIGARE

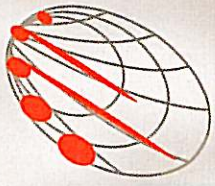
CHAT

CONTURI DE EMAIL

JOCURI ONLINE

SCHIMBURI DE FIȘIERE

SHARED RESOURCES



ASTRAL TELECOM

Alba Iulia (0258)-835159 | Bacău (0234) - 517039 | Bistrița (0263) 219520 | Brăila (0239) - 610732
București (021) - 3228140, 320.92.03 | Buzău (0238) -719701 | Cluj (0264) - 193228 | Galați (0236) - 313030
Iași (0232) - 271544 | Mangalia (0241) - 753774 | Miercurea C. (0266) - 316820 | Odorhei (0266) - 217824
Ploiești (0244) - 144285 | Suceava (0230) - 513151 | Zalău (0260) - 613246

sales@astral.ro

www.astral.ro www.kappa.ro

FII LUMINAT SI ABONEAZA-TE !

COMPLETEAZA TALONUL, URMEAZA ATENT INSTRUCTIUNILE INSCRISE PE EL SI TRIMITE-L APOI PE ADRESA REDACTIEI. IN NUMAI CITEVA ZILE VEI AVEA ACASA UN JOC ORIGINAL LA DISPOZITIA TA!

12 numere la pret de 11

Un joc original gratuit

Heroes of Might and Magic III

Kingpin - Life of Crime

Thief 2

Tomb Raider 3

Fallout

Mortal Kombat 4

Carmageddon II

Sacrifice

Giants - Citizen Kabuto

jocuri

GHIDEAZA-TE DUPA SINGURELE PREZENTARI CARE CONTEAZA

FEATURE

DINCOLO DE SPELLFORCE 81
Forțele întunericului se întorc

PRIMAIMPRESIE

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS 84
CULT 85
WORMS 3 86
ABDUCTED 87

AVANPREMIERE

PRAETORIANS 88
WILL ROCK 90

PREZENTARI

COMMAND & CONQUER: GENERALS 92
Cei buni, cei răi și cei mulți de tot
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 96
Cel mai bun joc care a ieșit sub patronajul lui Tom Clancy
IGI 2: COVERT STRIKE 100
Sub acoperire în lumea teroriștilor retardați
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME 102
Drumul spre Roma trece prin Monte Cassino
THIS IS FOOTBALL 2003 104
Ai posibilitatea de a face carieră în fotbal

CUVANTULCITITORILOR

FREELANCER 105
Vlad Roșca: "Factorul rejucabilitate este cam egal cu zero."
C&C GENERALS 105
Flaviu Mihai: "E un joc plăcut mai ales pentru fanii seriei."
MORROWIND 105
Gabi Moroșanu: "Practic orice este posibil."

PROGRES SAU REGRES?

Două dintre articolele din acest număr mi-au amintit de o componentă a jocurilor care a început să fie pe nedrept uitată. Este vorba despre jocuri ca activitate socială și prin asta nu mă refer la prieteniile care se leagă între participanții la jocurile online ci pur și simplu la jucatul împreună cu prietenii pe care îi avem deja. O rețea locală sau Internetul pot fi și ele folosite în acest scop, dar ce nu pot ele să facă este să aducă oamenii aproape și în plan fizic. O partidă de multiplayer care se desfășoară pe un singur PC nu este lipsită de dezavantaje, care sunt legate mai ales de durată, dar ar trebui să ne amintim că de multe ori nu destinația contează, ci modul în care ajungi acolo. Spiritul competitiv al fiecăruia dintre noi ne face uneori să uităm că de fapt nu jucăm pentru a câștiga ci pentru a ne distra. Un meci de Civilisation în modul hot-seat este aproape imposibil de terminat într-o singură sesiune, dar asta nu îl face mai puțin pasionant.

A existat o perioadă în care orice joc în care se putea încorpora un mod de multiplayer pe același PC avea respectivul mod încorporat. Acum jocurile pe ture sunt pe cale de dispariție, jocurile beat'em'up aparțin în mod aproape exclusiv consolelor și nici unul dintre jocurile cu mașini nu mai are opțiunea de split-screen. Producătorii de jocuri pentru PC au început să renunțe la aceste facilități considerând probabil că Internetul le face inutile, dar mult mai bine ar fi fost dacă le lăsau acolo și ne ofereau posibilitatea de a alege. Culmea este că unul dintre marile dezavantaje ale consolelor este tocmai faptul că nu au un suport foarte bun pentru Internet, însă de aici derivă și o atenție mult mai mare acordată multiplayer-ului pe o singură stație.

Și atunci utilizatorii de PC unde rămân? Păi se pot juca un Battlefield 1942: Road To Rome pe Internet, pentru că măcar profită din plin de avantajele oferite de numărul mare de jucători. Sau pot aștepta Worms 3, despre care producătorii susțin că va fi la fel de amuzant pe un singur calculator ca și celelalte din serie.

LINIA DE SOSIRE

1. Anno 1503: the New World	- Sunflowers	- Electronic Arts	- Best Distribution	- Strategie	- 28.03.2003
2. Championship Manager 4	- Sports Interactive	- Eidos	- Best Distribution	- Strategie	- 28.03.2003
3. Chaser	- Cauldron	- JoWooD	- N/A	- Acțiune	- 28.03.2003
4. Shadowbane	- Wolpack	- UbiSoft	- UbiSoft	- MMORPG	- 28.03.2003
5. Eve Online: The Second Genesis	- CCP	- Crucial	- N/A	- MMORPG	- 28.03.2003
6. Blitzkrieg	- Nival	- CDV	- Monosit	- Strategie	- 28.03.2003
7. Voodoo Islands	- Spirit	- Koch Media	- N/A	- Acțiune	- 28.03.2003
8. Project BG&E	- UbiSoft	- UbiSoft	- UbiSoft	- Acțiune	- 28.03.2003
9. Indiana Jones and the Emperor's Tomb	- The Collective	- Activision	- Monosit	- Acțiune	- 28.03.2003
10. Savage	- S2 Games	- N/A	- N/A	- Strategie/Acțiune	- 28.03.2003
11. Delta Force Black Hawk Down	- Novalogic	- Novalogic	- Best Distribution	- Acțiune	- 28.03.2003
12. Post Mortem	- Microids	- Microids	- UbiSoft	- Aventură	- 28.03.2003
13. Aquanox 2: Revelation	- Massive Developement	- JoWooD	- N/A	- Acțiune	- 28.03.2003
14. Hannibal	- Arxel Tribe	- Mindscape	- N/A	- Acțiune	- 28.03.2003
15. Borderzone	- Saturn+	- 1C	- N/A	- RPG	- 28.03.2003
16. Downtown Run	- UbiSoft	- UbiSoft	- UbiSoft	- Racing	- 28.03.2003
17. Starsky and Hutch	- Minds Eye	- Empire Interactive	- Best Distribution	- Acțiune	- 04.04.2003
18. Freelancer	- Digital Anvil	- Microsoft	- Best Distribution	- Simulator	- 11.04.2003
19. Devastation	- Digitalo	- HD Interactive	- N/A	- Acțiune	- 18.04.2003
20. X2: Wolverine's Revenge	- GenePool	- Activision	- Monosit	- Acțiune	- 18.04.2003

C&C GENERALS

JOCUL LUNII XtremPC

Fără a fi lipsit de defecte, Generals se dovedește totuși un joc excelent mai ales datorită multiplayer-ului foarte incitant.

SPLINTER CELL

JOCUL LUNII XtremPC

Splinter Cell nu reușește să se ridice la înălțimea așteptărilor nu pentru că nu este un joc bun, ci pentru că acestea au fost totuși prea mari.

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Dată de lansare: 28.03.2003

Intârzierile suferite de CM 4 se datorează noului motor care permite vizualizarea jocurilor în timp real. Acesta este 2D, producătorii considerând că motoarele 3D actuale, cum este cel folosit de Total Club Manager 2003, limitează realismul simulării.

Prod: Sports Interactive > Publisher: Eidos
Distr: Best Distribution > Gen: Strategie

AQUANOX 2: REVELATION

Dată de lansare: 28.03.2003

Aquanox nu a fost un joc prea grozav așa că nu putem fi prea entuziaști în privința lui Aquanox 2, dar acesta va aduce cel puțin un lucru bun. Odată cu jocul va fi lansat și benchmarkul AquaMark 3 care va fi un test destul de bun al performanțelor în DirectX 9.

Prod: Massive Developement > Publisher: JoWooD
Distr: N/A > Gen: Acțiune

FREELANCER

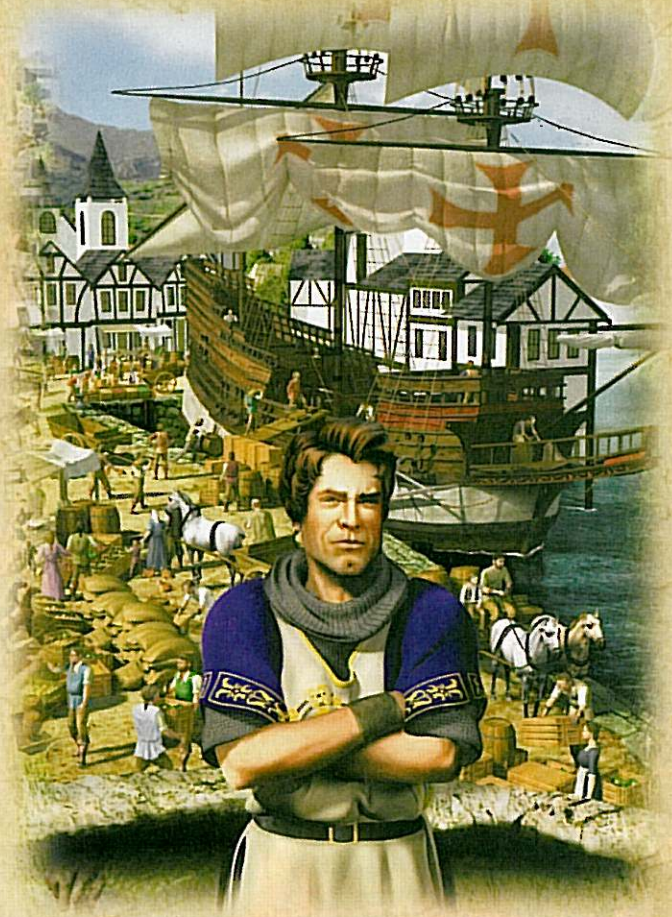
Dată de lansare: 11.04.2003

Varianta europeană pentru Freelancer va apărea cu mai mult de o lună după cea americană. Jocul va fi prezentat în numărul viitor al revistei noastre, dar până atunci puteți vedea părerea unuia dintre cititorii noștri la rubrica "cuvântul cititorilor".

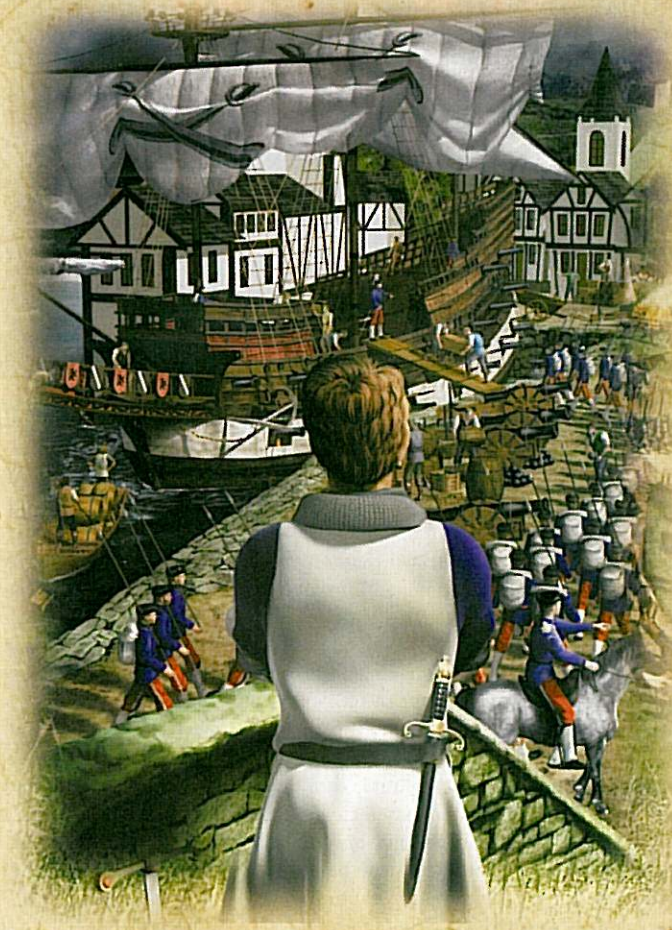
Prod: Digital Anvil > Publisher: Microsoft
Distr: Best Distribution > Gen: Simulator

Clădește un imperiu pașnic.

Este anul 1503 d.Hr. Imperiul în care trăiești depinde de ceea ce construiești. Va fi o flotă destinată unor relații comerciale prospere? Sau o redutabilă armada pentru a-ți ataca vecinii? Trăiește în pace sau riscă un mormânt în adâncuri. Oricare ar fi decizia, aceasta îți aparține.



Sau clădește un imperiu sângeros.



E lumea ta. E alegerea ta.

Merită să joci originale

Preț de vânzare recomandat:
27,5 USD +TVA

Jocuri distribuite în Romania de:
Best Distribution SRL
e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro

www.anno1503.com

"ANNO 1503 - The New World" © 2003 SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. SUNFLOWERS este o marcă înregistrată a SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Toate drepturile sunt rezervate. Electronic Arts, Challenge Everything, EA GAMES și logo-ul EA GAMES sunt mărci sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate celelalte mărci sunt proprietatea respectivilor lor deținători. EA GAMES™ este o marcă Electronic Arts™.

Challenge Everything™
www.eagames.com

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Format: PC • Producător: Phenomic Interactive • Publisher: Jowood Interactive • Web: www.spellforce.de • Apariție: Iulie 2003

PRODUS DE GERMANII DE LA PHENOMIC GAME Development, Spellforce este poate unul dintre cele mai interesante proiecte din acest an. Vă voi da doar trei motive: în primul rând este conceput de Volker Wertich, mintea din spatele seriei Settlers, un joc care a cucerit de ceva timp publicul internațional. În al doilea rând este un amestec de RTS cu RPG, într-un mod care ne aduce aminte de ce ar fi trebuit să fie la început Warcraft 3 înainte ca elementele RPG să fie reduse la minim. În al treilea rând pentru că este creat pe baza motorului grafic Krass, care nu a apucat până acum să își dovedească capacitatea decât în shooterul subacvatic Aquanox. Dar cei care au văzut benchmark-ul creat pe baza lui - Aquamark, sau cei care apreciază capturile de ecran din aceste pagini pot să aprecieze de ce este în stare.

Lumea jocului este un fantasy destul de clasic, cu unele mici schimbări ca să nu fie confundat cu alte RTS/RPG-uri. Într-un trecut îndepărtat lumea a fost devastată de un război în care a fost dezlănțuită puterea elementelor. Regate întregi au fost șterse de pe fața pământului și continente spulberate. Nu au mai rămas decât o mână de insule, conectate între ele prin portaluri magice pe care locuiesc șase rase: Humans, Dwarves, Elves, Dark Elves, Orcs, Trolls.

Acestea nu sunt tocmai în relații de prietenie, dar lucrurile se înrăutățesc atunci când forțele întunericului se întorc pentru a termina ce au început cu zeci de ani în urmă. Pentru a completa clișeele, mai există și o profeție care vorbește de sosirea unui om condamnat la nemurire și care poate folosi puterea Runelor Însângerate. Adăugați goblini, zombie, demoni, dragoni și amestecați bine. Așterneți totul într-o lume persistentă, influențată de acțiunile jucătorilor și împănată cu questuri secundare ce abia așteaptă să fie descoperite, iar ca cireașă pe tort puneți sistemul Click'n'Fight, care ar trebui să revoluționeze modul în care jucătorul obișnuit percepe jocurile de strategie în timp real. Fie ele și cu elemente de RPG.

Ah, și dacă vreți ca imaginea să fie completă, nu trebuie să uitați de avatar, care reprezintă jucătorul în lumea jocului, de eroi, care sunt acoliții avatarului, și de toate școlile de magie care le permit să învețe o multitudine de vrăji.

Concluzia este că noi de abia așteptăm să fie terminat. Ba chiar suntem atât de nerăbdători încât nu ne-am putut abține și l-am contactat chiar pe Volker Wertich pentru un interviu, pe care îl puteți citi în paginile ce urmează.

Adrian Dorobăț

interviu

DINCOLO DE...
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Volker Wertich

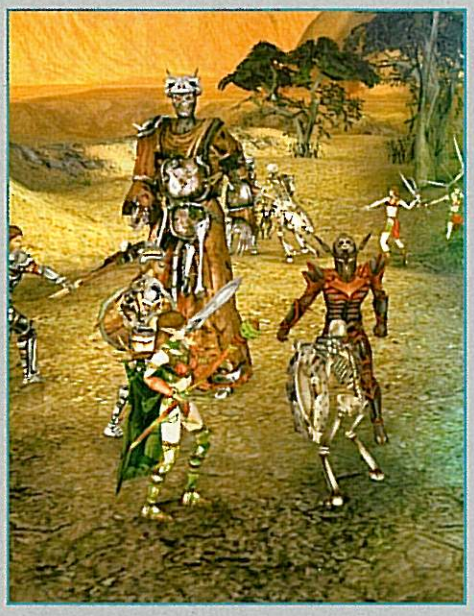
Lead game designer, Phenomic Interactive

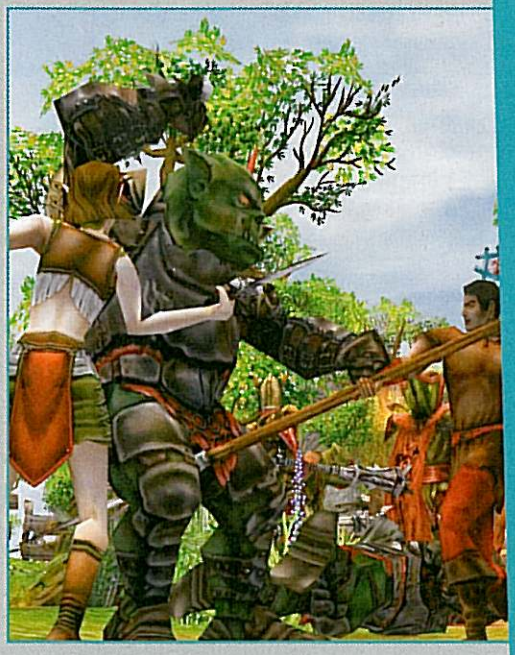
XPC: Spuneți-ne câteva cuvinte despre Phenomic.
V.W: Phenomic a fost fondată în 1999, deși fondatorul firmei (adică eu) și câțiva dintre membrii ei mai lucraseră împreună înainte, de exemplu la Settlers 1 și Settlers 3 (ambele de la Blue Byte, cu titlu german: Die Siedler). În momentul de față avem 20 de angajați la Phenomic (programatori, content designers, graficieni, manageri de proiect. etc). Lucrăm cu un studio grafic extern, Virgin Lands, care este responsabil pentru 90% din grafica din SpellForce, ca și pentru secvențele cinematice de la sfârșitul și începutul jocului. Printre proiectele recente la care au mai contribuit recent Virgin Lands se mai numără "Aquanox", "Robin Hood: Legend of Sherwood" și "Desperados". În plus, colaborăm și cu o echipă din Rusia care creează artwork-urile și grafica adițională, precum și cu o echipă externă care se ocupă de sunet și muzică. În total, la Spellforce lucrează peste 30 de oameni.

XPC: Volker Wertich este un nume pe care oamenii îl corelează cu seria Settlers. De ce ați decis să renunțați la această serie și să începeți proiectul Spellforce? Este Spellforce începutul unei noi serii?
V.W: Real Time Strategy a fost întotdeauna genul meu favorit, însă acum aproape 2 ani am început să am senzația că jocurile RTS se îndreaptă către o fundătură. Mai multe unități și upgrade-uri, precum și o grafică tot mai bună nu mi se păreau de ajuns pentru a crea următoarea generație de jocuri RTS. Mă gândeam mai ales cum aș putea să atrag jucătorul mai mult în lumea unui RTS și cum ar putea fi evitată "începerea de la zero" a fiecărei misiuni dintr-o campanie. Aceste idei au constituit baza pentru SpellForce. Sper din toată inima că jocul va fi primul dintr-o nouă serie, dar asta depinde foarte mult de succesul său inițial.

XPC: De ce ați ales să lucrați cu un studio grafic extern?
V.W: Când lucrezi cu colaboratori și echipe din afara firmei există întotdeauna avantaje și dezavantaje. Gândiți-vă că în cazul unei perioade de dezvoltare de 24 de luni pentru un joc, artiștii lucrează doar 12-16 luni la proiect. Așa că pentru o echipă care lucrează la un singur titlu este mult mai simplu să delege pe altcineva să creeze grafica pentru a evita statul degeaba mai târziu. În plus, creațiile Virgin Lands au o calitate excelentă și suntem foarte mulțumiți de colaborarea cu ei.

XPC: Motorul grafic Krass, folosit în Aquanox, își dovedește flexibilitatea în Spellforce. Există schimbări în nucleul engine-ului sau adăugiri importante?
V.W: Există patru mari zone care sunt codate de programatorii noștri: terenul, sistemul de efecte, apa și





umbrele. Dar Krass este un engine foarte deschis către schimbare și ne permite să oferim o calitate și o bogăție de detalii cum nu s-a mai văzut până acum într-un RTS.

XPC: Ați menționat că jocul este non-linear. Cum evoluează intriga și cum este influențată de deciziile jucătorului?

V.W: În primul rând avem un fir al poveștii misterios, pe care jucătorul trebuie să îl urmeze și să îl descifreze. Din cauza elementelor RPG, povestea este mult mai importantă în Spellforce decât într-un RTS tradițional. Pe lângă asta, avem un mediu de joc persistent, ceea ce este o noutate pentru genul de strategie. "Persistent" înseamnă în acest context că jucătorul are mult mai multă libertate în joc: depinde doar de el ce nivel explorează în continuare și încotro vrea să meargă. De exemplu se poate întoarce într-un nivel pe care l-a "curățat" acum câteva ore de o armată de orci, doar ca să descopere că între timp a fost cucerit de o armată de goblini. Nu avem o campanie clasică, în care jucătorul să trebuiască să termine scenariu după scenariu fără nici o opțiune. În Spellforce totul este la alegerea jucătorului și în plus există și o mulțime de subquesturi și secrete bine ascunse.

XPC: Care sunt avantajele și dezavantajele celor șase rase? Nu îi va deruta pe jucător posibilitatea de a juca cu toate șase în același timp?

V.W: Oamenii sunt un amestec de unități melee, magicieni și unități cu arme de distanță. Elfii au desigur cele mai bune unități care trag de la distanță, magi eficienți, dar nu sunt foarte puternici în lupta de aproape. Dwarfii sunt luptători excelenți, dar nu folosesc deloc magia. Trolii sunt lenți și stupizi, dar sunt devastatori cu bâtele lor. Orcii sunt oarecum similari cu oamenii, mai buni luptători decât magicieni, dar eficienți pe ambele planuri. Ultimii, dar nu cei din urmă sunt dark-elfii cu cele mai puternice unități magice. Nu credem că jocul cu mai mult de o rasă simultan îi va deruta pe jucători. În primul rând, nu începeți cu rune pentru toate rasele, ci doar pentru una. Astfel încât rasele vor fi introduse în joc pas cu pas, una după alta. În plus, nu are sens să construiți armate care să includă și unități din tabăra "luminii" și unități din tabăra "întunericului" pentru că vor începe să se lupte între ele dacă le trimiteți împreună la luptă. În plus, avem un mod foarte bun de a balansa sistemul, pentru că nu se poate începe construcția de clădiri ale unei anumite rase într-un nivel dacă nu există un monument al acestei rase pe hartă. Astfel dacă sunteți pe o hartă care nu are un monument al orcilor, nu puteți construi un oraș de orci pe ea.

XPC: Dimensiunile hărților par uriașe. Ce efect va avea acest lucru asupra duratei jocurilor, în special în multiplayer.

V.W: Avem hărți speciale pentru multiplayer, unele mai mici pentru 2-4 persoane, altele mai mari (probabil de dimensiunile hărților single player la care vă referiți) pentru mai mulți jucători. În jocul single player, din moment ce avem un mediu de joc persistent, se întâmplă destul de des să nu fie neapărat nevoie să

terminați complet un nivel pentru a trece la următorul. De exemplu, vă puteți bate în partea nordică a unei hărți, o puteți părăsi și, întorcându-vă mai târziu să începeți o bătălie în partea de sud. Am creat o lume vie, care se transformă, nu este vorba de o campanie tradițională în care rezolvați un nivel după altul.

XPC: Ce ne puteți dezvălui despre modul multiplayer în acest moment?
V.W: Nu foarte mult din păcate. Vom avea mai multe moduri LAN (Coop, Death-Match și altele) care vor putea fi jucate și via Internet. Asta e tot ce pot să spun acum.

XPC: Există alocări aleatoare de obiecte după o bătălie, ca în Diablo sau Dungeon Siege?
V.W: Da. Avatarul jucătorului și eroii din tabăra lui vor putea "buzunări" adversarii uciși și vor putea găsi obiecte dintr-o gamă foarte largă.

XPC: Ați menționat că jocul va avea 30 de tipuri de inamici. Dacă luăm în calcul rasa Undead, din care cinci unități au fost deja dezvăluite, mai rămânem cu 25. Ce ne puteți spune despre ele?
V.W: Avem un amestec de creaturi tradiționale fantasy: dragoni, căpcăuni și alte vietăți la care v-ați putea aștepta în contextul jocului plus câțiva monștri inovatori și terifianți care vor juca roluri importante în povestea din Spellforce.

XPC: Camera este o problemă importantă pentru orice RTS 3D modern. Cum o veți gestiona în Spellforce?
V.W: Prima și cea mai importantă regulă pentru noi este că jucătorul nu trebuie să fie nevoit să schimbe orientarea sau poziția camerei pentru a juca confortabil Spellforce. Poate sta în vederea isometrică clasică dacă vrea și totul merge perfect. Pentru a schimba modul de vedere în third person sau chiar first person, nu trebuie decât să folosească rotița mouse-ului - este extrem de simplu - și mulțumită sistemului nostru Click'n'Fight aveți control deplin asupra jocului. Desigur, jucătorii mai avansați pot roti camera sau folosi orice unghi doresc; acesta este un bonus pentru cei care doresc așa ceva.

XPC: Sistemul Click'n'Fight de care ați pomenit pare o opțiune foarte bună pentru un joc RTS, cel puțin teoretic. Credeți că va prinde la public și va fi copiată și de alte RTS-uri în viitor? Și avem nevoie de o mică precizare: funcționează doar pentru eroi? Credem că apariția de băruțe cu opțiuni pentru douăzeci de unități pe ecran ar fi cel puțin iritantă. Și chiar și pentru eroi, să ataci cu toți cinci un inamic ar fi nevoie de șase click-uri în loc de unul într-un RTS obișnuit (presupunând că aveți grupul de eroi corelat cu un hot key).
V.W: Suntem convinși că toți jucătorii vor fi încântați de această opțiune. Primele feedback-uri pe care le avem sunt clar în favoarea ei. Și nu, nu funcționează doar pentru eroi și avatar ci și pentru unitățile obișnuite, doar că puțin diferit. Sistemul pentru eroi/avatar funcționează astfel: aveți un maxim de 6 portrete - un avatar și cinci eroi. Dacă dați click pe un inamic aveți toate vrăjile și acțiunile pentru fiecare erou/avatar în parte. Dacă vreți să faceți o vrajă diferită cu fiecare erou, trebuie să apăsați pe fiecare vrajă în parte - dar asta înseamnă un maxim de 5 click-uri. În orice alt RTS asta ar însemna: click pe erou, click pe vrajă, click pe inamic, click pe următorul erou și așa mai departe.

Dacă vreți doar să trimiteți grupul de eroi+avatar în luptă, puteți folosi stilul tradițional RTS, grupându-i cu un cadru de selecție, corelându-i cu un hot key și dând apoi click pe un inamic.

Pe lângă cele șase portrete ale eroilor veți avea maxim 6 butoane pentru grupuri, ceea ce înseamnă că puteți ca în orice joc RTS să marcați unitățile cu un cadru de selecție, adunându-le și corelându-le cu un hot key. Dacă dați acum click pe un inamic, obțineți nu doar acțiunile/vrăjile pentru eroi ci și un buton de atac pentru fiecare dintre grupuri, dacă le aveți definite. Nu aveți buton de vrăji pentru grupuri sau unități individuale - pentru că unitățile normale fac singure vrăji în timpul bătăliei.

XPC: Aveți vreo dată estimativă pentru lansare sau măcar pentru o variantă demonstrativă?
V.W: Încercăm să terminăm jocul până la sfârșitul verii - și va exista și un demo, dar nu înainte să avem variata gold (sau chiar puțin după acea dată).

ACTIUNE/FIGHT'EM'UP

DATA APARITIEI: IUNIE 2003

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

UN TITLU PENTRU O NISA BINE DEFINITA DE PE PIATA

- PRODUCĂTOR: IVERSIONS ENTERTAINMENT
- PUBLISHER: DIVERSIONS PUBLISHING/TRI SYNERGY
- WEB: HTTP://WWW.OMF.COM

AU TREBUIT SĂ TREACĂ APROAPE 10 ani de la apariţia lui One Must Fall 2097 pentru ca cineva să vină cu o continuare pentru acest fight'em'up excelent din perioada de aur a jocurilor PC. Din păcate producătorul nu mai este Epic MegaGames, ce care ne-au adus printre altele Unreal şi Unreal Tournament, ci o mică firmă necunoscută pe nume Diversions Entertainment.

Aceştia au luat două decizii importante în cadrul game designului pentru noul titlu: în primul rând trecerea la o grafică 3D şi în al doilea rând orientarea acţiunii pe conflictul între mai mult de doi jucători. Dacă ambele sunt de înţeles în contextul jocurilor actuale, cea de-a doua este o iniţiativă destul de riscantă.

Primul One Must Fall era bazat pe conceptul de luptă unu-la-unu ca şi în Street Fighter şi Mortal Kombat, cu combo-uri, sărituri, mişcări evazive şi lovituri speciale. Diversions Entertaiment vrea să transforme acest lucru într-o luptă multiplayer ce poate pune faţă în faţă până la 16 jucători, în arene vaste, interactive, presărate cu power-up-uri. Luptele propriu-zise rămân corp la corp, dar conţin şi o doză semnificativă de proiectile, raze şi alte mijloace de rănire de la distanţă. Aceste schimbări ar putea aduce noi jucători, dar totodată s-ar putea să îi înstrăineze pe cei din cercul de fani OMF 2097.

Un aspect adesea trecut cu vederea, şi pe bună dreptate, este că personajele din OMF erau de fapt roboţi gigantici conduşi de piloţi experţi prin intermediul unor reţele neurale. Combinaţiile dintre punctele slabe şi punctele tari ale piloţilor şi caracteristicile distincte şi mişcările speciale ale roboţilor ofereau o oarecare varietate jocului, dar din punctul meu de vedere, ar fi putut fi foarte bine vorba şi de proiecţii holografice generate de hamsteri mutant, pentru că acţiunea era fundamental aceeaşi. Nu vă neliniştiţi, conceptul iniţial a fost implementat şi în One Must Fall: Battlegrounds, unde aveţi de ales între 8 roboţi, fiecare cu trei înfăţişări diferite şi nici mai mult nici mai puţin decât 50 de piloţi. Măcar varietate în acţiune şi tactici să fie, pentru că grafic jocul nu arată foarte spectaculos. Desigur, există câteva capturi de ecran mai răsărite cu mulţi roboţi şi efecte de particule suficient de interesante, dar în mare parte arenele sunt aride şi ornate cu texturi terne şi lipsite de detaliu, iar roboţii nu sunt nici ei foarte detaliaţi, nici ca număr de poligoane, nici ca texturi. Lucrurile stăteau chiar şi mai rău înainte de implementarea unui motor de randare Direct3D, care odată pus la punct a schimbat mult lucrurile în bine. Opţiuni ca sentry turrets şi moduri de joc ca Laser Ball au fost introduse pentru diversitate şi le vor fi imediat familiare unor jucători de Tribes cu care OMF: Battlegrounds seamănă destul de mult, dacă înlocuim 3D fighting cu 3D shooting. Tot din motive de diversificare, jumătate din modurile de joc vor avea drept scop adunarea de puncte, nu neapărat învingerea adversarului. Punctele vor veni din executarea perfectă a unor combo-uri, surprinderea adversarului cu o lovitură distructivă, realizarea loviturilor speciale şi alte astfel de activităţi educative. Asta în condiţiile în care nu se folosesc decât tastele şi nu există opţiunea de mouse-look.

Un joc 3D fighting online este cu siguranţă ceva inovator, dar în ciuda unui predecesor ilustru, OMF Battlegrounds nu pare în acest moment să fie capabil de a strânge foarte mulţi fani.

Adrian Dorobăţ

"O LUPTA MULTIPLAYER CE POATE PUNE FATA IN FATA PANA LA 16 JUCATORI."

DATA APARITIEI: IULIE 2003

- PRODUCĂTOR: 3D PEOPLE
- PUBLISHER: N/A
- WEB: WWW.3DPEOPLE.DE/CULT

"POVESTEA ESTE BANALA... DAR JOCUL AR PUTEA AVEA SUCCES"

RPG

CULT

O CLONA DE DIABLO CU POTENTIAL

NUMELE DE "CULT" ESTE SUFICIENT DE VAG

încât sub umbrela lui generoasă să se poată ascunde orice gen de joc și orice poveste. Chiar și RPG-ul isometric creat de polonezii de la 3D People, care la prima vedere nu are legătură cu nici un cult sau o sectă religioasă. Dar aparențele pot fi firește înșelătoare.

Se făcea că într-un teritoriu al cărui nume sună suspect de asemănător cu o anglicizare a numelui de România - Rywennia, un împărat se decide să trimită armata împotriva unor lorzi care îi făceau probleme. Aceștia se luptă din răsputeri, dar sunt trădați de unul dintre ei, care atras de promisiunea unui rang înalt după înăbușirea revoltei, îi lasă de izbeliște în timpul unei bătălii cruciale. Asediați în citadela Arken, liderii revoltei nu mai au nici o speranță. Apare însă un ajutor neașteptat din partea unui vrăjitor nu tocmai bine intenționat, care le oferă ajutorul. În cele ce urmează se dovedește destul de clar că un pact cu forțele întunericului poate fi benefic pe termen scurt, dar este întotdeauna dăunător pe termen lung. Vrăjitorul decimează cu o furtună magică armata imperială, dar apoi ia puterea în regat și se dovedește mai tiran decât vechiul împărat.

Povestea continuă, presărată cu personaje ale căror nume ar trebui să sune exotic, dar nu fac decât să stârnească râsul. Kjellin Malfagon este de data aceasta liderul rebeliilor și el îl învinge pe Skorn Taryn, care nu era altcineva decât înfățișarea umană a maleficului Dragon Negru de care părinții ne spuseseră de mici să ne ferim. El va reveni însă după ani și ani, tocmai când lumea este mai fericită, iarba mai verde și cerul mai albastru. Și prea mulți va răspopi, după cum spunea Lăpușneanu.

Povestea este banală și povestită într-o engleză atât de bolovănoasă încât vă vine să vă luați câmpii încă de la primele rânduri. Dar jocul ar putea avea succes, chiar dacă este o clonă de Diablo 2. Sau poate tocmai pentru că este o clonă de Diablo 2. Personajele 3D real time se mișcă într-un decor prerenderizat, dar în mod surprinzător, deși puține, ele sunt construite low-poly. Ba chiar sintagma "low-poly models" este trecută la caracteristicile jocului de parcă ar fi o laudă.

În rest ni se promit multe: 100 de vrăji, 24 de abilități, 50 de hărți, iluminare dinamică, sistem de particule avansat și tranziție lină zi-noapte pentru lumea jocului. Așa să fie, ba chiar și mai bine, pentru că tare ne este dor de un festival de click-uri ca în Diablo 2, iar Divine Divinity nu ne-a astâmpărat setea.

Adrian Dorobăț

- PRODUCĂTOR: TEAM 17
- PUBLISHER: ACTIVISION
- WEB: WWW.WORMS3.COM

DATA APARIȚIEI: 2003

STRATEGIE/ACȚIUNE

WORMS 3

VIERMII RAZBOINICI CAPATA A TREIA DIMENSIUNE

NU ȘTIU DACĂ CINEVA A INTUIT DE la început succesul incredibil de care avea să se bucure Worms. Viermi care se împușcă unul pe altul într-un mediu 2D cu aspect de desene animate? Pentru copii, au zis mulți, dar s-au înșelat amarnic. Accesibilitatea dublată de o profunzime surprinzătoare au fost calitățile care au făcut ca seria să vândă peste șapte milioane de exemplare de-a lungul anilor. Umorul său îi face să zâmbească și pe copiii de șase ani dar și pe oamenii maturi iar modul de control care poate fi învățat în doar câteva minute face posibile o mulțime de acțiuni și tactici complexe pentru cei mai avansați. Armate de viermi simpatici aruncând una asupra celeilalte banane explozive, oi zburătoare și replici acide, posibilitatea de a juca până la opt oameni pe același PC, cine nu și-ar dori asta? Nimic asemănător nu exista înainte și, în ciuda câtorva tentative, nimic asemănător nu a apărut după, motiv pentru care mulți dintre noi (sau măcar eu) încă mai au Worms Armaggeddon pe harddisk.

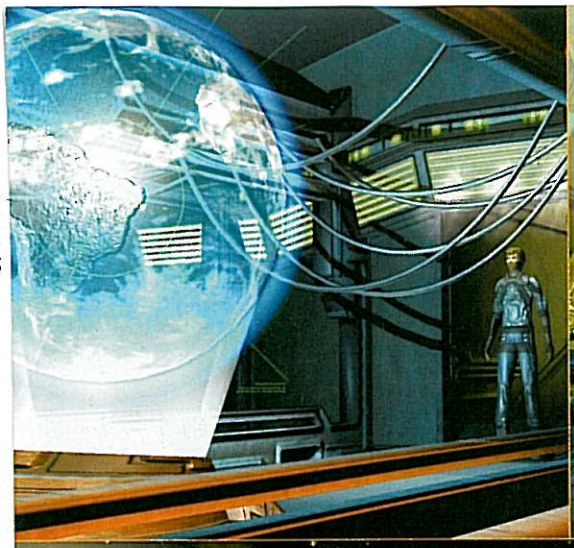
Bineînțeles că o a treia parte trebuia să apară și bineînțeles că aceasta trebuia să fie 3D (de fapt s-a și numit Worms 3D pentru o vreme), dar întrebarea era dacă nu cumva schimbările grafice vor face să se piardă sufletul seriei. În ultima perioadă majoritatea jucătorilor trăiesc o adevărată stare de paranoia legată de evoluția graficii care pare să ducă în cele mai multe cazuri la o pierdere de substanță și nu este însoțită și de inovații reale. Refuz să accept că cele două fenomene sunt direct legate, dar sunt nevoit să recunosc faptul că în momentul de față ele coexistă într-un mod cam suspect...

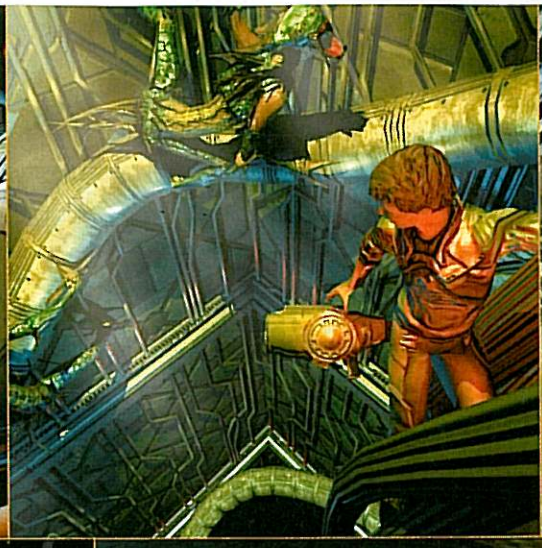
Este adevărat că Team 17 nu s-a grăbit deloc să adauge cea de a treia dimensiune viermișorilor până nu au avut la dispoziție o tehnologie care oferă același grad de libertate ca și cea anterioară. În acest scop au fost inventați poxelii, o combinație de voxeli și poligoane cu ajutorul cărora se pot crea medii arătoase și complet deformabile. Un Worms în care nu poți să sapi literalmente groapa altuia cu bazooka nu ar avea nici un haz și cel puțin în această privință putem să fim liniștiți. Perspectiva ar putea fi o problemă pentru că vor fi necesare mișcări mult mai complicate ale camerei pentru a putea observa bine un spațiu 3D și a ținti cu precizie, dar și aceasta este o problemă rezolvabilă. Singurul lucru care ar putea să ne neliniștească este faptul că până acum nu a fost prezentată nici o armă sau idee nouă.

Se pare că acestea există dar nu vor fi divulgate deocamdată, alte promisiuni fiind noi moduri de joc și suport pentru partidele pe Internet asemănător cu cel din Worms World Party. Nu este cazul să fim prea pesimiști, în cel mai rău caz Worms 3 va fi o variantă puțin îmbunătățită a originalului.

Bogdan Bridinel

"BANANE EXPLOZIVE, OI ZBURATOARE SI REPLICI ACIDE"





- PRODUCĂTOR: CONTRABAND
- PUBLISHER: N/A
- WEB: WWW.CONTRABANDENT.COM/ABDUCTED

ACTIUNE/AVENTURA

ABDUCTED

SINGUR SINGUREL PE O NAVA EXTRATERESTRA. O POVESTE DE GROAZA, DESIGUR.

DATA APARITIEI: N/A

"UMBRELE IN TIMP REAL SI CULOARELE INTUNECATE VOR JUCA UN ROL IMPORTANT IN INDUCEREA DE SENZATII PE SIRA SPINARII"

ACUM CÂŢIVA ANI FILMELE ŞI cărţile despre extratereştri care răpesc oameni în navele lor pentru a-i supune la experimente bizare erau la modă dar de la un moment dat au început să-şi piardă din interes, moment în care şi X-Files a început să piardă din audienţă. Poate şi dispariţia lui Fox Mulder a avut o contribuţie, dar realitatea este că subiectul a fost fumat de mult. Un joc pe această temă însă nu am văzut până acum iar Abducted pare foarte interesant, mai ales că promite să îşi pună bine în valoare ideea, nu să fie un Silent Hill cu extratereştri.

Spun Silent Hill pentru că de acesta se apropie Abducted mai mult ca stil, deşi grafica ar putea să vă ducă cu gândul mai curând la Doom III. Accentul nu se va pune însă atât de mult pe acţiune ci pe mister şi pe o poveste complexă şi interesantă. Totuşi, la fel ca în Doom III, umbrele în timp real şi culoarele întunecate vor juca un rol important în inducerea de senzaţii pe şira spinării. Şi la fel ca în Doom III plăcile grafice vor fi puse la grea încercare, producătorii nominalizând GeForce3 ca placa minimă necesară pentru ca jocul să ruleze acceptabil.

Cu originalitatea nu vom da nas în nas chiar din prima clipă, dat fiind că iniţial vom avea de a face cu veşnicul erou amnezic aflat într-un loc necunoscut. Dar foarte repede vom afla că acest loc este o enormă navă spaţială ai căror posesori l-au ţinut la conservare pe bietul om în scopuri necunoscute. Şi el nu se va grăbi să îi întrebe de ce, poate datorită faptului că nu par extraordinar de prietenoşi, poate pentru că este el paranoic din fire.

Prea multe amănunte ale poveştii nu au fost date publicităţii pentru că misterul este un element foarte important al jocului, şi cei de la Contraband nu vor să strice nici o surpriză. Majoritatea aspectelor jocului au parte de acelaşi tratament aşa că nu se cunosc prea multe date despre personajele, armele sau alte obiecte din Abducted. Unul dintre primele lucruri găsite va fi o lanternă extraterestră construită dintr-un material organic, sau poate chiar vie, după cum insinuează producătorii. Reptilenii care îşi arată dinţii ascuţiţi într-una dintre imaginile alăturate cu siguranţă sunt vii dar nu par dispuşi să vorbească prea mult.

Abducted va fi un joc exclusiv single-player, încadrându-se în curentul actual care separă din ce în ce mai mult cele două moduri de joc. Este un proiect destul de curajos pentru o firmă care nu are la activ decât conversii pentru Mac ale unor titluri de PC şi sperăm că va fi un pas înainte cu dreptul. Se pare că anul 2003 va fi un an bun pentru cei care vor să fie speriaţi.

Bogdan Bridinel

PRAETORIANS

Tactica si strategie in perioada Imperiului Roman

INTERACTIUNE

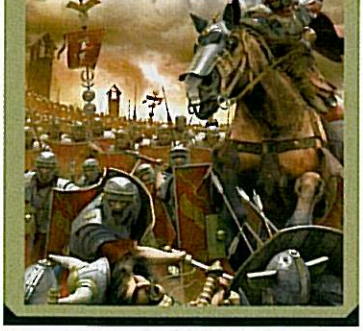
- trei tabere: romanii, egiptenii şi galii (barbarii)
- 13 unităţi pentru fiecare tabără: opt standard şi cinci specifice
- peste 20 de misiuni, acoperind războiul lui Cezar cu galii, campaniile din Egipt şi războiul civil din Imperiul Roman

DATA APARITIEI: AUGUST 2002

- PRODUCĂTOR: PYRO STUDIOS
- PUBLISHER: EIDOS INTERACTIVE
- DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: WWW.PRAETORIANS.COM

PRODUCATOR
PYRO STUDIOS

Pyro Studios sunt cunoscuţi mai ales pentru seria Commandos, care a început în 1998 cu Commandos: Behind Enemy Lines, a continuat un an mai târziu cu add-on-ul Beyond the Call of Duty şi a revenit spectaculos în 2001 cu Commandos 2: Men of Courage. Commandos 3 este programat să apară şi el în vara acestui an şi îl aşteptăm cu nerăbdare, dar între timp s-au mai produs unele schimbări în echipa de la Pyro. O parte din angajaţi au plecat şi au fondat o nouă companie de jocuri, numită Trilobyte Graphics, care lucrează la jocul "Lord of the Creatures". A nu fi confundaţi cu Trilobite Graphics, o altă firmă spaniolă, care lucrează la "Duality" pentru Phantagram Interactive, un publisher coreean.



CU PRAETORIANS, PYRO SE ÎNDEPĂRTEAZĂ DESTUL DE mult de conceptul de joc care i-a făcut celebri, şi vorbim desigur de Commandos, unul dintre cele mai bune jocuri de tactică în timp real. Perioada în care se desfăşoară noul titlu ţine de istoria antică, iar bătăliile nu mai sunt de gherilă, ci ample, de dimensiuni epice, cu sute de personaje implicate în conflict. Grafica este 3D, deşi păstrează în mare partea minunata atenţie pentru detaliu care a adus atât de multe laude seriei Commandos. Promovat puternic de Pyro ca jocul care va stabili noi standarde în domeniul RTS-urilor, Praetorians nu doar că arată mai bine decât Medieval: Total War, rivalul lui direct, dar îl depăşeşte şi în multe alte privinţe. Probabil acesta este şi motivul pentru care Creative Assembly s-a grăbit să anunţe că pregătesc şi ei Rome: Total War.

Perioada de glorie a lui Cezar va fi probabil sursa de inspiraţie pentru ambele jocuri: cucerirea Galiei, războaiele din Egipt şi războiul civil din Imperiul Roman. Cu toate acestea, Praetorians este clar favoritul meu, chiar dacă abordarea nu este tocmai originală. Unităţile de bază sunt de fapt grupuri de luptători, ca şi în seria Total War, însă mişcarea lor în momentele premergătoare luptei ca şi în timpul bătăliei este net superioară trupelor din Medieval: Total War. O cohortă romană poate fi despărţită în grupuri mai mici dacă aveţi nevoie de arcaşi pentru o ambuscadă, de exemplu, sau pentru a obţine un nou centurion prin promovarea lor.

Unităţile de bază sunt infanteriştii auxiliari, cei mai mulţi şi cei mai slabi din tot jocul, care însă sunt singurii care pot construi clădiri şi maşinării de război. Chiar dacă acestea sunt destul de puţine (catapulte, baliste, turnuri defensive, turnuri de asalt, poduri, etc.), infanteriştii rămân totuşi esenţiali pentru cucerirea satelor de pe hartă, procesul presupunând construirea unei noi garnizoane după distrugerea celei vechi. Restul unităţilor au aproape toate câte o abilitate specială sau un atac special, care trebuie să se "încarce" după fiecare utilizare. Formaţiile conferă adâncime confruntărilor şi aici merită evidenţiată mai ales formaţia de "broască ţestoasă" a legionarilor romani, care îi face practic invulnerabili la atacul arcaşilor şi alte unităţi cu atac la distanţă. Modul în care lovesc printre scuturi este spectaculos vizual, chiar dacă nu foarte eficient în lupta propriu-zisă. Puteţi comanda în total 30 de unităţi care au fiecare între 12 şi 15 luptători, ceea ce înseamnă că într-un joc multiplayer se poate ajunge la un număr de peste 3000 de unităţi pe hartă. Hărţile sunt vizibile încă de la început, dar utilizarea cercetaşilor este esenţială, duşmanii putând aştepta ascunşi în pădure sau în iarba înaltă.

Pentru că tot am amintit de multiplayer, trebuie spus că acest mod este destul de haotic. În primul rând pentru că poziţionarea jucătorilor pe hartă este automată, ceea ce poate duce la situaţii în care inamicii sunt vecini foarte apropiaţi şi jocul nu durează nici măcar două minute. În al doilea rând pentru că fluxul jocului este mult prea rapid şi totul se reduce la atacuri cu toate unităţile disponibile, un soi de claie peste grămadă cu sute de unităţi. Frumuseţea tactică este mult mai evidentă în single player decât în multiplayer; asta este concluzia la care am ajuns după jucarea celor două demo-uri.

Oricum, bătăliile masive nu vă vor face sistemul să se poticnească şi asta e bine. Se vede clar că pentru a obţine un decor foarte atractiv vizual s-a sacrificat mult din nivelul de detaliu al unităţilor, dar compromisul mi se pare acceptabil. Iar dacă jocul va reuşi să depăşească faza de rush-uri şi atacuri "care pe care", intrând pe un făgaş mai tactic, jocul va avea şanse să devină un clasic.

Adrian Dorobăţ

FARA RESURSE

Trebuie să recunosc că punctul meu slab la orice RTS este adunarea de resurse. Iar cum managementul economic este piatra de temelie a oricărui RTS care se respectă din ultima vreme, este clar că trebuie să mă lupt din greu pentru a face faţă unui jucător ceva mai eficient pe plan "financiar". Astfel se face că apreciez în mod deosebit iniţiativa celor de la Pyro de a crea o strategie în care managementul economic a fost eliminat, în favoarea unui joc mult mai tactic decât RTS-urile obişnuite. Singura resursă din joc sunt oamenii din satele de pe hartă, cu care puteţi alcătui noi trupe, dar ei nu trebuie "colectaţi" în vreun fel, ci sunt disponibili în momentul în care cuceriţi satul respectiv. Folosind centurionul - unitatea de bază - puteţi apoi să decideţi ce tip de soldaţi să antrenaţi. Simplu şi pe gustul meu.

"MANAGEMENTUL ECONOMIC A FOST ELIMINAT, IN FAVOAREA UNUI JOC MULT MAI TACTIC DECAT RTS-URILE OBISNUITE"

Săgețile aprinse ale barbarilor au un efect devastator asupra clădirilor de lemn din joc

Unele unități de infanterie pot traversa ape puțin adânci, iar altele (cum sunt legionarii) nu. Nu se oferă nici o explicație logică pentru această diferență

Trupele ascunse în iarba înaltă nu sunt remarcate de inamici decât atunci când este prea târziu

Modul de organizare și de deplasare al formațiilor este ceva mai eficient decât în Medieval- Total War

Satele din joc nu pot fi atacate în mod direct, ceea ce înseamnă că mai puteți crea o cohortă sau două până ce inamicul vă distruge garnizoana

Singurul mod în care puteți cuceri un sat inamic este să-i distrugeți garnizoana și să construiți alta în locul ei

Numărul mare de unități poate crea confuzie jucătorului obișnuit cu RTS-urile clasice

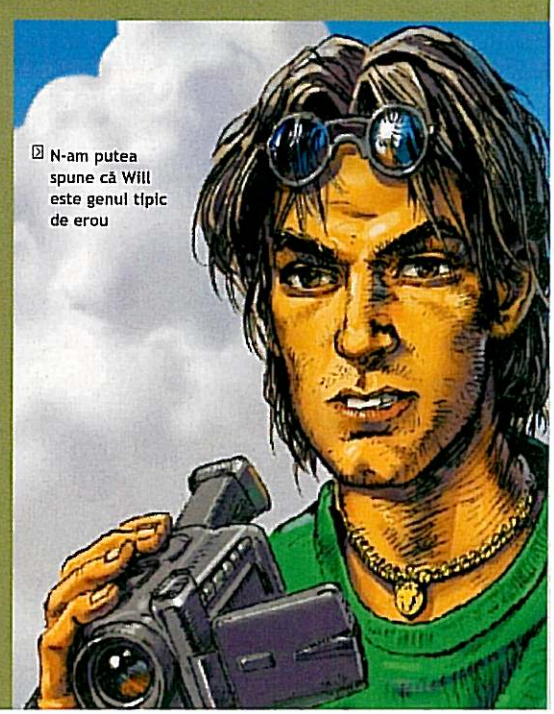
O parte din secvențele de luptă se apropie într-adevăr de frenezia celor din Serious Sam

ACTIUNE

Tocmai mi-am amintit ce nu-mi place la Tomb Raider

Atmosfera capătă uneori o tentă sumbră, dar acest lucru se întâmplă rar

Bazooka este în orice joc un prieten de încredere și Will Rock nu face excepție


N-am putea spune că Will este genul tipic de erou

WILL ROCK

Actiune si rock pe taramul legendelor

INTERACTIUNE

- FPS alert în stilul lansat de Doom și reinventat de Serious Sam
- decorul este inspirat de legendele Greciei antice
- arme potrivite tematicii jocului ca Medusa Gun, Flaming Crossbow și Acid Rifle

DATA APARITIEI: 05 IUNIE 2003

- PRODUCĂTOR: SABER INTERACTIVE
- PUBLISHER: UBISOFT
- DISTRIBUITOR: UBISOFT
- WEB: N/A

FĂRĂ A ȘTI ABSOLUT NIMIC DESPRE joc, primele imagini din Will Rock pe care le-am văzut m-au făcut să mă gândesc imediat la Serious Sam și, după cum am aflat mai târziu, nu mă înșelam. Numărul de jocuri inovatore este prea mic pentru a putea învinovăți cu adevărat un joc pentru statutul său de clonă și suntem bucuroși că Will Rock a ales un model urmat mai rar, în loc să se constituie într-un alt FPS realist. Versiunea testată de noi este una nu foarte avansată și are unele probleme cauzate de modul foarte derutant de deplasare al pesonajului și cerințele de sistem, însă ne-a ajutat să avem o viziune mai bună asupra produsului final.

PRODUCATOR: SABER INTERACTIVE

Saber Interactive are sediul în New York și este o companie nou înființată, fără nici un alt titlu la activ. Rezultatul principal al muncii lor de până acum este motorul grafic Saber 3D pe care speră să îl și poată vinde altor firme care doresc să producă jocuri. Saber 3D are calități reale dar și mari defecte, dintre care cerințele de sistem nerezonabile este cel mai grav. Un GeForce3 Ti200 s-a dovedit insuficient pentru a rula jocul optim chiar și cu cele mai modeste setări, însă presupunem că până la versiunea finală se vor mai aduce optimizări. Un alt joc aflat în lucru la Saber este The Genome Project, care pe lângă Serious Sam pare influnțat și de Deus Ex. Jucătorul este un cercetător care înfruntă tot felul de creaturi rezultate din combinația genelor umane cu cele ale unor animale și poate la rândul său să se îmbunătățească încorporând gene ce îi dau diverse puteri: vedere la distanță, viteză mai mare, etc. Spre deosebire de Will Rock, The Genome Project va avea perspectiva la persoana a treia.

Povestea ne pune în pielea lui William Rockwell, alintat de prieteni cu mult mai sonorul apelativ de Will Rock. El este student la arheologie și se alătură expediției profesorului Richard Headstrong în Grecia, atras nu atât de mirajul aventurii sau de idealuri științifice ci mai curând de blonda fiică a acestuia. Până acum nimic neobișnuit dar țineți-vă bine, partea bună abia acum urmează. Se pare că în vremuri de mult apuse romanii flămânzi de putere i-au atacat pe greci, i-au învins și mai apoi le-au închis zeii chiar în templul la care a ajuns eroul nostru. În timp uitarea și praful s-a așternut pe decorul acestor întâmplări, însă un grup ocult intitulat "Olympian Restoration Army" încearcă din răsputeri să găsească acest loc și să elibereze zeii dornici de răzbunare pe întreaga rasă umană. Will și profesorul își dau seama prea târziu că au fost simple unelte în mâinile acestui grup și sunt obligați să deschidă poarta pentru că teroriștii o au pe domnișoara Headstrong ca ostatică. În schimbul de focuri ce urmează profesorul este ucis iar Will sparge statuia în care titanul Prometeu fusese întemnițat de Zeus. Prometeu îi este recunoscător lui Will și îl ajută transplantându-se în corpul lui și dându-i puteri desebite.

În acest moment putem în sfârșit să intervenim și noi, intervenție ce presupune mai ales folosirea unui armament variat și în mare parte destul de familiar pentru eliminarea creaturilor beligerante ce populează zona și a putea merge mai departe. La fel ca și armele, inamicii sunt o parte clasici și o parte preluați din mitologia greacă, așa că pregătiți-vă să înfruntați hoarde de minotauri, harpii și altele asemenea. Pentru a mai condimenta puțin acțiunea au fost introduse și momente în care statuile prind viață sau inamicii apar surprinzător din pereți. În plus există unele secvențe de sărit și de trecut printre obiecte contondente mișcătoare, o veste proastă pentru cei care au jucat Tomb Raider doar pentru Lara Croft și nu pentru că le-ar plăcea să treacă printre sulițe care ies din pereți. Ca și în Serious Sam, luptele pot deveni foarte lungi și repetitive uneori, mai ales că mai mereu inamicii reapar de câteva ori înainte de a se împăca cu soarta și a rămâne morți.

În multiplayer există trei moduri de joc, deathmatch, un mod cooperativ în care pot fi jucate misiunile din campanie și un mod "treasure hunt", în care scopul principal este colectarea unor obiecte răspândite prin nivel.

În starea actuală, un lucru mi se pare fundamental greșit. Este singurul defect real al jocului și singurul despre care am îndoieli că va fi corectat de varianta finală. Pornind de la rețeta Serious Sam, Will Rock ar trebui să fie distractiv înainte de toate, un festival de raze colorate, decoruri fantastice și personaje demne de un desen animat. El are ritmul și stilul de acțiune potrivit însă are o doză de realism în aspect care îi dăunează. Sângele care murdărește mâna personajului după o luptă încinsă este grotesc și absolut inutil, la fel cum aspectul prea viu al unora dintre inamici face uciderea lor în masă neplăcută. Desigur că nu mulți vor avea astfel de sensibilități ba poate unii vor fi chiar încântați de gradul de violență sporit, dar ideea de "distracție nevinovată" se cam pierde.

Bogdan Bridinel

MOSTENIREA DOOM

Privind imaginea "de arhivă" de mai sus pare greu de crezut că acum aproape zece ani Doom era un joc înfricoșător. Dar era. O interfață cu aspect satanist, muzica rock și invazia de monștrii înfiorători (da, la îngrămădelile acelea diforme de pixeli mă refer) făcea ca acest joc să ridice nivelul adrenalinei până la cote ce nu mai fuseseră atinse niciodată. Între timp tehnologia a evoluat și Doom III cu siguranță că va fi corespunzător de terifiant pentru epoca noastră dar, așa cum mulți au observat atunci când au văzut nivelul de detaliu al graficii, nu se pune problema ca numărul de monștrii prezenți simultan pe ecran să fie prea mare. Un adevărat moștenitor al lui Doom în această privință este mai curând Serious Sam, joc ce, în ciuda numelui, este complet lipsit de seriozitate și pretenții horror. În schimb este plin de acțiune și amuzant de la un capăt la altul. De curând Croteam a început lucrul la un al treilea joc Serious Sam, numit conform sistemului folosit și la primele, The Third Encounter.

Un joc de strategie ce beneficiază de moștenirea Command and Conquer dar și de numeroase idei noi și un decor contemporan

Unitățile baricadate într-o casă sunt invulnerabile până ce aceasta este distrusă

PREȚ: 27.5 EURO • PRODUCĂTOR: EA PACIFIC • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION WEB: WWW.GENERALS.EA.COM

COMMAND & CONQUER:

Cei buni, cei răi și cei mulți de tot

INTERACTIUNE

- peste 50 de unități, toate cu importanță strategică
- 3 facțiuni complet diferite, fiecare cu multiple posibilități de abordare
- 21 de misiuni de singleplayer

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8

La scurt timp de la lansarea jocului au apărut patch-urile 1.01 și 1.02 care rezolvă numai probleme legate de desfășurarea jocurilor pe Internet. În afară de un lag cam mare, acestea sufereau și din cauza unui meniu de căutare a jocurilor încâlcit și nu foarte funcțional. Sperăm că după aceste probleme vor fi rezolvate și altele mai dureroase pentru noi, cum este pathfinding-ul.

DUPĂ CUM ȘTIȚI DACĂ AȚI CITIT

avanpremiera acestui joc, el nu a fost dezvoltat de Westwood, casa de producție care a inventat genul RTS și a lansat seria Command and Conquer, ci de studioul EA Pacific. Norocul lui, pentru că în final Electronic Arts a desființat Westwood cu totul, închizând cu poate prea mare ușurință încă un capitol de istorie, după ce anterior nu se sfiise să bată cuie și în coșciugul Bullfrog și să îngroape Origin.

Dar nu melancolia era starea mea atunci când am lansat Generals, ci o anumită stare de blazare dată probabil de experiențele anterioare cu Warcraft III și Age of Mythology, jocuri care mi-au plăcut dar care au sfârșit prin a fi abandonate mult mai repede decât m-aș fi așteptat. Lipsa unor inovații mai serioase în alte domenii în afară de cel grafic a făcut ca ele să fie afectate de uzura morală a predecesorilor lor și le-a scăzut mult durata de viață. Generals se laudă cu o grafică și mai bună și implicit era suspect de o superficialitate și mai mare. În cele din urmă s-a dovedit că nu acesta este cazul, ba chiar aș spune că propria grafică este dușmanul numărul unu pentru acest joc, sau măcar dușmanul numărul doi dacă luăm în cosiderare și o altă problemă despre care voi vorbi ceva mai departe.

DESPRE GRAFICĂ, DECI

Exact ca și un super-model, C&C Generals este un mare consumator de resurse și arată absolut superb, atâta timp cât nu te apropii prea mult. Primul meu gest a fost acela de a face zoom pentru a vedea unitățile mai de aproape dar, în loc să văd personaje care își mișcă buzele atunci când vorbesc așa cum se întâmplă în Impossible Creatures, am descoperit niște marionete simpliste fără nici un fel de față, ce să mai vorbim de expresii faciale. Nu este acesta un element de importanță vitală într-o strategie dar de la un joc ale cărui cerințe de sistem le depășesc pe cele ale Unreal Tournament 2003 ar fi fost de așteptat mai mult. Pe de altă parte aș vrea să accentuez partea în care am spus că arată superb. Dacă PC-ul vostru este suficient de puternic încât să nu vă facă vulnerabili la strategia "umple-i ecranul cu explozii până nu mai are decât trei cadre pe secundă" veți descoperi în C&C Generals unul dintre puținele jocuri în care grafica aduce o contribuție reală la crearea atmosferei și îmbunătățirea jucabilității. Gloanțele pot fi văzute cum zboară în aer, vehiculele lasă urme pe sol și ridică praful după ele, se zguduie ușor când trec peste obstacole și se dezintegrează într-o jerbă de flăcări după o supradoză de rachete, nu înainte de a trimite în zbor nefericitul pilot ca pe o păpușă dezarticulată. Și a-mi cauza mie un acces de poezie cum rar s-a mai întâlnit în prezetarea unui joc. Să trecem mai departe, totuși.

CE-I AL LOR ESTE NUMAI AL LOR

Pentru prima dată un joc (cât pe-aici să spun "de la Westwood") de pe axa Dune - Command and Conquer arată că realizatorii săi au văzut și ei producțiile concurenței și au decis să adopte unele din lucrurile bune pe care le-au de descoperit. Conflictele au fost reduse la scară ceea ce a avut ca rezultat nefericit dispariția unităților maritime dar pe de altă

Tancul care aruncă flacări nu este tocmai nou dar a căpătat câteva noi abilități

Pentru a putea funcționa o bază americană are nevoie de multe generatoare de energie

Cine ar fi crezut că propaganda poate avea efecte benefice? Se pare că în China este o metodă de a vindeca trupele

GENERALS

STRATEGIE
"Nu schimbă prea mult rețeta clasică, dar schimbă complet ingredientele".

parte a crescut ritmul, iar resursele nu mai sunt răspândite pe o suprafață întinsă ci concentrate în anumite locuri care joacă un rol foarte important în desfășurarea acțiunii. De asemenea, interfața s-a mutat în partea de jos a ecranului iar clădirile au devenit subit incapabile de a se materializa din eter fără sprijinul moral al unui muncitor. Ce-i drept că interfața se bazează tot pe vechiul sistem în care butonul din stânga al mouse-ului este folosit pentru orice acțiune iar cel din dreapta doar pentru a deselecta, în general mai ineficient și destul de stresant pentru cei care nu sunt obișnuiți cu el. Un aspect negativ, dar măcar alături de el au fost păstrate și chiar îmbunătățite unele lucruri care au caracterizat seria dintotdeauna și pe care nimeni nu s-a gândit să le copieze, deși probabil că ar fi fost cazul. În primul rând confruntările nu au loc pe simple terenuri virane ci în orașe cu oameni și clădiri care pot fi ocupate de trupe pentru un plus de protecție. În general, unitățile umane au un comportament mult mai natural, pot intra în majoritatea clădirilor și vehiculelor, pot fi strivite de tancuri, iar piloții americani se pot catapulta. Păcat că unele lucruri mai deosebite care pot fi întâlnite în campanie, ca provocarea de inundații prin distrugerea unui baraj sau prăbușirea unei clădiri înalte peste unitățile de lângă ea, nu au fost folosite și în hărțile de multiplayer. Acestea sunt excelente dar în esență destul de simple și, cu doar câteva excepții, perfect simetrice.

SINGLE VS. MULȚI

Dacă există o poveste în Generals sunt nevoit să îmi cer scuze pentru că mie mi-a scăpat. Misiunile se axează în jurul tentativelor Armatei de Eliberare Globală, o organizație teroristă imaginară, de a elibera omenirea într-un mod global și foarte permanent, cu ajutorul mitralierelor și bombelor cu anthrax. De pe cealaltă parte a baricadei Statele Unite și China se străduiesc să mențină integritatea planetei cu americanii luând în mod deloc surprinzător frișca de pe tort. Dacă jocurile pe calculator au ajuns în stadiul în care pot exprima opinii politice și dacă opinia exprimată de C&C Generals este sau nu una de prost gust voi lăsa la aprecierea fiecăruia, dar ce pot spune cu certitudine este că ideea banală asociată cu dispariția sevențelor cinematice de calitate face ca interesul pentru campanie să nu atingă nici o clipă cote prea mari. Fiecare parte are câte șapte misiuni care se termină destul de repede și nu reprezintă decât un mic aperitiv înainte de partea cu adevărat interesantă, cea de multiplayer.

> "Campania nu reprezintă decât un mic aperitiv înainte de partea cu adevărat interesantă, cea de multiplayer"

Aceasta este absolut captivantă datorită marii diversități de opțiuni și a faptului că deși nu schimbă prea mult rețeta clasică, Generals schimbă complet ingredientele. Fiecare unitate este foarte bine individualizată și are propriile abilități, nici una prezentă doar de dragul de a le face diferite. Până și cel mai banal infanterist are unul sau două trucuri în pălărie care îl pot face foarte util (de exemplu rangerii americani pot arunca flashbang-uri pentru a curăța clădirile de soldații adăpostiți acolo). Proprietățile fiecărei facțiuni reflectă foarte bine modul de gândire ce stă în spatele lor, chiar dacă și aici pot fi identificate cu mare ușurință opiniile politice ale producătorilor. Astfel, americanii au centrale nucleare ecologice care aduc mai puțină energie decât cele chinezești, chinezii vin doi la prețul unuia și pot fi îmbunătățiți prin propagandă naționalistă, în timp ce teroriștii pot ajunge oriunde prin tuneluri subterane și au clădiri ce se reconstruiesc singure, transpunere în fapte a expresiei "răul nu moare niciodată".

CÂTEVA COMETARII SCURTE ȘI O CONCLUZIE PREVIZIBILĂ

AI-ul nu este strălucitor dar poate da o replică decentă în jocurile skirmish, pentru cei care au terminat campania și nu au parteneri de

Trupele inamice din aval sunt net superioare aşa că nu avem decât o soluţie

Atacăm barajul cu toate trupele până când acesta cedează şi apa care se revarsă distruge totul în cale

Rezultatul este impresionant dar păcat că asftel de lucruri se întâmplă numai în campanie

Grup de MIG-uri survolând propria bază. Observaţi că nici unul nu are de gând să pice

O ploaie de rachete SCUD este arma supremă a teroriştilor şi poate fi făcută şi mai puternică dacă adăugăm şi o încărcătură de Anthrax în rachete

COMMAND & CONQUER: GENERALS
(CONTINUARE)

De ce este bine sa fii chinez

Pe lângă simpatia mea pentru asiatice, bomba nucleară şi MIG-urile m-au convins să joc cu armata chineză. Acest popor are o adevărată tradiţie în construirea de unităţi sau construcţii gigant iar jocul respectă acest lucru. Overlord-urile sunt cele mai mari tancuri din joc şi pot fi dotate cu un tun, buncăr sau cu abilităţi de vindecare. În jurul bazelor se pot monta mine de câmp ce îşi dovedesc din plin utilitatea atunci când infanteria inamică se apropie prea mult. Însă cea mai eficientă metodă de apărare a bazei este amplasarea turetelor în zonele strâmte şi lângă clădirile importante. Acestea vor doborî fără ezitare orice tip de unitate inamică. Dar nimic din toate acestea nu se compară cu senzaţia care o ai atunci când trimiţi 12 MIG-uri să distrugă un obiectiv inamic (iar cele chinezeşti nu se prăbuşesc de la sine ca cele româneşti).

Liviu Marica

De ce vreau sa fiu american

În speranţa că acest mic interludiu îmi va creşte şansele de a primi viza, iată de ce vreau să fiu american. În primul rând, adunarea de resurse nu este punctul meu forte şi de aceea elicopterele foarte rapide ale americanilor, care cară mult îmi permit să mă păstrez pe picior de egalitate cu un jucător mai eficient din punct de vedere economic. Şi nu mă sfiesc să le folosesc şi pentru un rush rapid cu bombardieri în baza inamică. Aviaţia americană este cea mai bună din tot jocul, iar tunul cu particule de pe orbită, arma lor specială, are avantajul mobilităţii, chiar dacă nu este atât de spectaculoasă sau devastatoare ca bomba nucleară a chinezilor. Colonelul Burton este după părerea mea cea mai folositoare unitate specială, în combinaţie cu un A-10 Strike sau un Fuel Bomb.

Adrian Dorobât

De ce sunt teroristii cei mai buni

Teroriştii sunt cei mai neconvenţionali şi cei care au cele mai multe tactici mârşave la dispoziţie, foarte necesare de altfel pentru a compensa lipsa forţei brute. Ei sunt singurii care nu au nevoie de energie ceea ce rezolvă o problemă foarte spinoasă pentru ceilalţi şi nici nu au nevoie să-şi împrăştie forţele pentru că pot construi ieşiri din tunelele subterane oriunde şi acestea transportă trupele instantaneu. Teroriştii sinucigaşi şi mai ales camioanele explozive care se deghizează sunt o soluţie pe cât de imorală pe atât de amuzantă şi eficientă în decimarea armatelor inamice. Nici cu lunetistul Jamer Kell nu mi-e ruşine, el poate elimina de unul singur oricâţi infanterişti inamici îi ies în faţă şi poate ucide şoferii vehiculelor care pot fi apoi capturate.

Bogdan Bridinel

Unele orașele din joc sunt foarte complexe, iar populația civilă reacționează la evenimente

O defensivă bine plasată la înălțime poate decima cu ușurință o armată superioară

multiplayer. Unde suferă crunt însă, și aceasta este problema gravă despre care vorbeam, este capitolul pathfinding. Cu cât este mai mare o unitate cu atât are șanse mai mari de a provoca un adevărat haos printre proprii aliați atunci când încearcă să ajungă undeva și îi determină să i se ferească din cale. Fiecare are un comportament individual, nu se mișcă în grup și nici nu se aranjează singure în cea mai bună formație ca în Age of Mythology. Probabil că încă o lună de finisare nu ar fi stricat, dar Electronic Arts are o politică foarte strictă în ceea ce privește datele de lansare așa că nu ne rămâne decât să așteptăm un patch în această privință.

Pe parcursul jocului atât unitățile cât și jucătorul (considerat general) cresc în experiență. Unitățile veterane nu pot fi apărate într-un mod special așa că nu au o importanță foarte mare, dar generalul are de ales la fiecare nivel între mai multe abilități ce joacă un rol important. În acest fel se pot comanda bombardamente, reparații sau pot fi obținute noi unități și surse suplimentare de venit.

Într-o perioadă în care muzica majorității jocurilor este destul de reușită dar foarte ușor de uitat, coloana sonoră compusă de Bill Brown (care a mai lucrat și la Undying și Return to Castle Wolfenstein, printre altele) pur și simplu strălucește. Ea diferă de la o națiune la alta și variază în funcție de ce se întâmplă pe ecran, partea care precedă bătăliile în special reușind să inspire sentimentul că ceva important este pe cale să se întâmple. Și muzica este însă un indiciu destul de clar că GLA este o organizație arabă și nu una cu teroriști din lumea întreagă, așa cum s-a declarat în mod oficial.

În final aș spune că Generals nu va fi o revelație pentru cei interesați doar de singleplayer, dar este cel mai interesant joc de multiplayer pe care l-am văzut de multă vreme. Ca dovadă vă prezint căsuțele din pagina precendată ce conțin opiniile despre avantajele oferite de fiecare parte implicată în conflict ale unora dintre membrii redacției.

Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- grafica și muzica sunt excepționale
- unitățile sunt interesante și au un comportament foarte natural
- partide de multiplayer alerte și niciodată la fel
- pathfinding-ul lasă de dorit

JOCURIALTERNATIVE

Command & Conquer: Generals

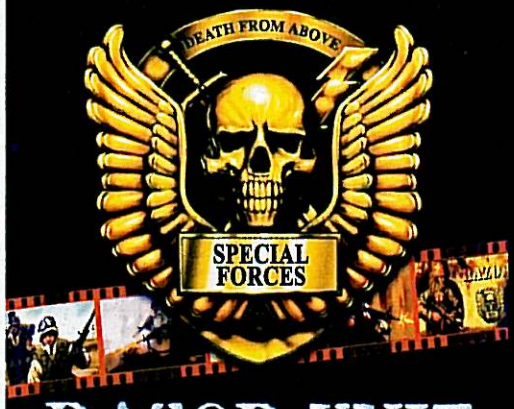
Red Alert 2

Emperror: Battle for Dune

VERDICTXTREMPC

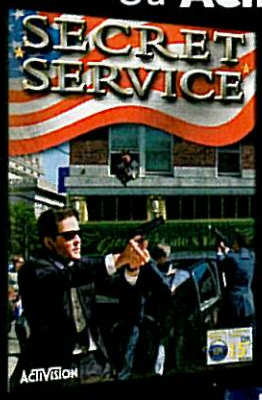
Candidat la titlul de RTS-ul anului **9**

SHADOW FORCE:

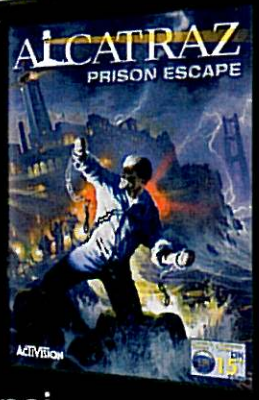


RAZOR UNIT

Cu ACTIVISION



teroriștii nu au nici o șansă!

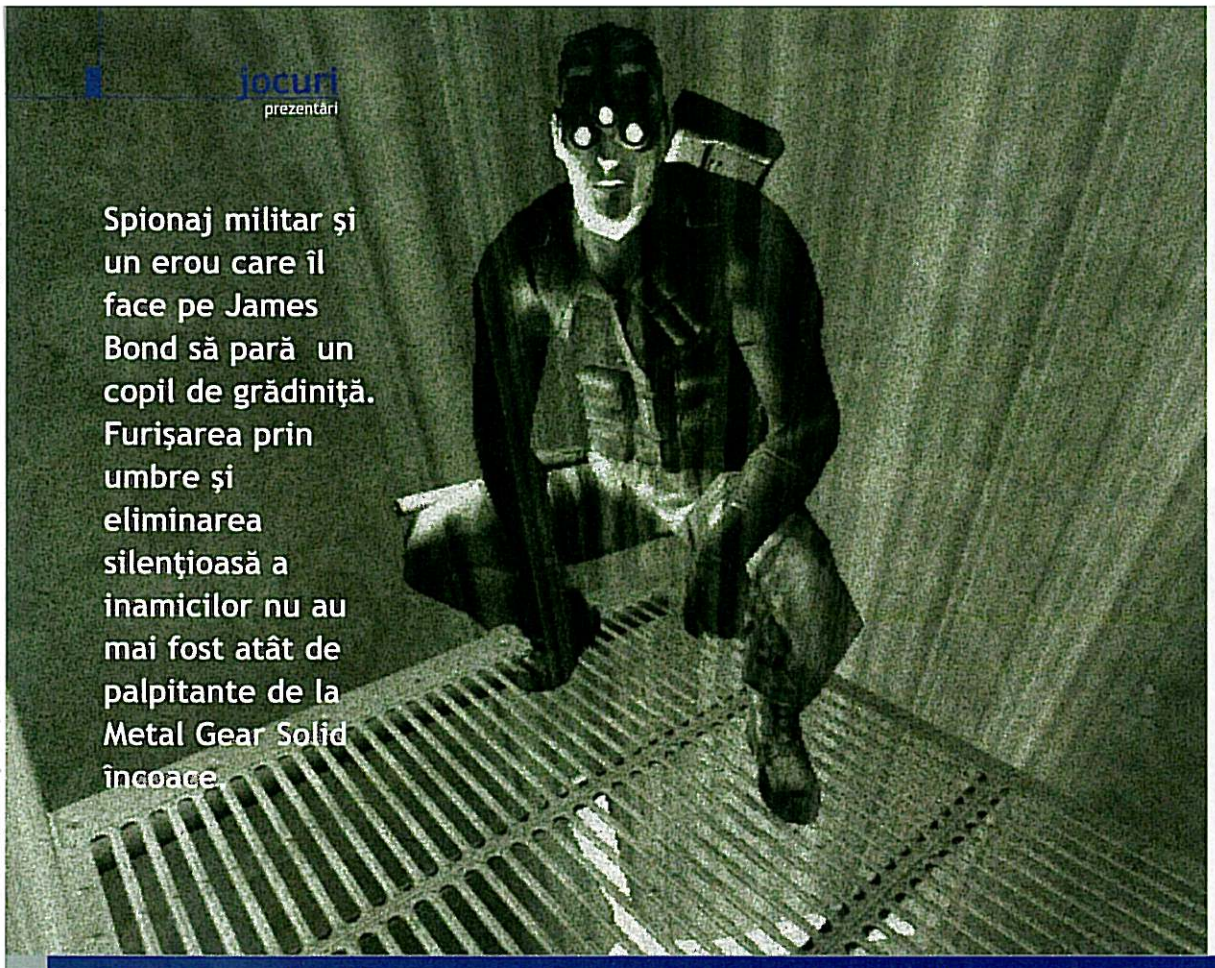


Evadează în lumea jocurilor!

Te ajutăm noi, prietenii de la

MONOSIT

Pentru lista completă puteți suna la tel: 330.63.52; 330.23.75; 330.45.80; tel/fax: 330.63.51
e-mail: monosit@rdsnet.ro
www.monosit.ro
Comenzile de pe site beneficiază de 5% discount !!!
Ne puteți vizita și în Splaiul Unirii 4, Bl. B3, Sc. 2, Ap. 10 (blocul Sitraco Center din Piața Unirii)



Spionaj militar și un erou care îl face pe James Bond să pară un copil de grădiniță. Furișarea prin umbre și eliminarea silențioasă a inamicilor nu au mai fost atât de palpitante de la Metal Gear Solid încoace.

PREȚ: 23 EURO • PRODUCĂTOR: UBISOFT MONTREAL • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT WEB: WWW.SPLINTERCELL.COM

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Cel mai bun joc care a ieșit sub patronajul lui Tom Clancy

INTERACTIUNE

- 9 niveluri largi
- 11 dispozitive de spion plus o armă care trage cu 6 tipuri de proiectile
- 25 de mișcări speciale ce pot fi folosite în joc

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

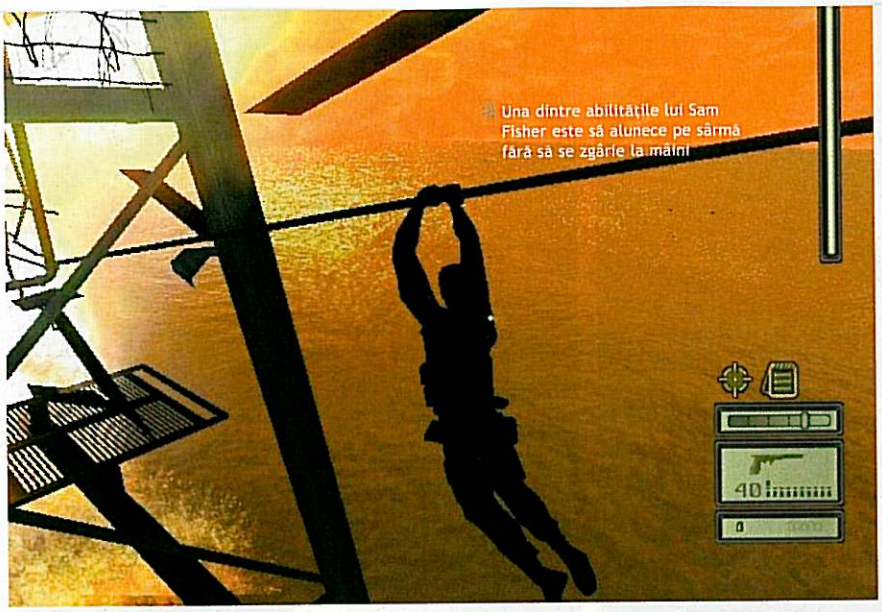
CRED CĂ DE-A LUNGUL TIMPULUI mi-am exprimat destul de clar părerea despre Tom Clancy. Obsedat de detalii, scriitorul canadian reușește să piardă din vedere povestea propriu-zisă amețind cititorul cu un roi de nume complicate ale unor agenții mai mult sau mai puțin secrete și cu descrieri explicite de arme și dispozitive înghesuite în pagini ce par desprinse din manualul de utilizare. Ce mai rămâne din poveste este atât de schematic și ridicol încât nu pot să nu fiu de acord cu etichetarea lui ca "Sandra Brown" pentru bărbați. Faptul că romanele sale sunt suficient de voluminoase încât cu cinci dintre ele ai umplut un raft de bibliotecă nu este tocmai un punct în favoarea lui.

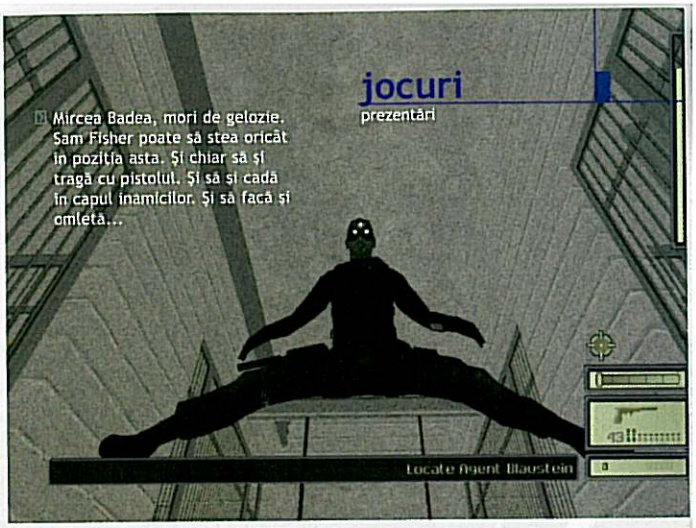
Jocurile create sub brandul Tom Clancy suferă de același exces de detalii și de un realism cronic, ceea ce este destul de iritant, mai ales atunci când aceste aspecte primează în fața factorului "jucabilitate". Splinter Cell ne-a surprins însă chiar de când a fost anunțat. În primul rând, nu mai este creat de Red Storm Interactive (un lucru bun) și în al doilea rând este primul joc Tom Clancy's care nu era bazat pe instinctul de turmă, având un singur personaj principal în locul unei echipe. Acesta este Sam Fisher, "celula singuratică", membru al unei grupări din cadrul NSA, cu numele de Third Echelon. Această grupare ține să își dovedească eficiența și să dea motive pentru continuarea finanțării îndeplinind misiuni la limita legalității în tot soiul de contexte internaționale. Lucrurile nu sunt firește ceea ce par și răsturnările de situație se țin (aproape) lanț. Bla, bla, bla. Cui îi pasă? Nu asta este ceea ce contează, după cum veți vedea.

Deși se desfășoară și el într-un context militar, Splinter Cell se distanțează de restul jocurilor Tom Clancy's chiar și prin concept. De data aceasta este vorba de spionaj, accentul fiind pus pe infiltrare și extragere de informații. Subtilitatea este cuvântul cheie, uciderea adversarilor fiind o alternativă extremă, la care nici nu puteți recurge uneori. Comparația cu seria Metal Gear Solid este inevitabilă, mai ales având în vedere modul în care personajul interacționează cu lumea jocului (lipirea de pereți și ocheadele aruncate după colț, luarea de inamici ostateci, etc). Furișarea la adăpostul umbrelor și stingerea becurilor pentru a asigura un întuneric protector vă vor face fără îndoială să vă gândiți la Thief. Splinter Cell oferă însă mult mai mult. Și ca de obicei, versiunea PC este cu mult peste cea de pe Xbox.

LUMINI ȘI UMBRE

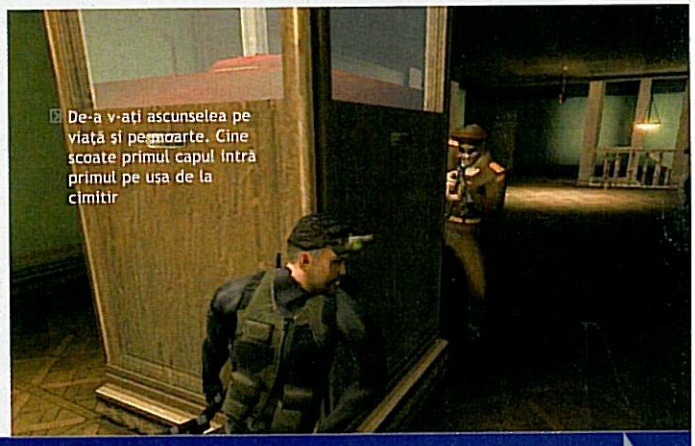
Înainte să descoperiți însă opțiunile care fac deliciul jocului, veți fi impresionați cu siguranță de grafică. Splinter Cell este genul de bijuterie vizuală care marchează o piatră de hotar pe drumul către perfecțiunea imaginii. Raze de soare se strecoară prin crăpăturile dintre jaluzele, hașurând cu lumină personajele, becuri chioare aruncă umbre bezmetice atunci când sunt mișcate, umbrele se alungesc pe pereți atunci când lumina vine de la o veioză răsturnată pe jos. Iluminarea din Splinter Cell depășește tot ce ați văzut până acum într-un joc PC, și includ în asta și mult lăudatul Doom 3. Iar Splinter Cell nu are nevoie de


Una dintre abilitățile lui Sam Fisher este să alunece pe sârmă fără să se zgârie la mâini



Mircea Badea, mori de gelozie. Sam Fisher poate să stea oricât în poziția asta. Și chiar să și tragă cu pistolul. Și să și cadă în capul inamicilor. Și să facă și omletă...

Ghici cine vine la cină? Omul negru, care chiar există, după cum bine vă spuneau bunicii când erați mici


De-a v-ați ascunselea pe viață și pe moarte. Cine scoate primul capul intră primul pe ușa de la cimitir

ACTIUNE/STEALTH SHOOTER

"Subtilitatea este cuvântul cheie, uciderea adversarilor fiind o alternativă extremă, la care nici nu puteți recurge uneori"

INGREDIENTUL MINUNE: SAM FISHER/MICHAEL IRONSIDE

O parte din farmecul jocului vine și din modul în care producătorii au știut să creeze un erou principal credibil, care să îi atragă pe jucători. Sam Fisher are calmul imperturbabil al lui James Bond, dar nu și lustrul englezesc al acestuia, musculatura lui G.I.Joe, dar nu și ridicolul infantil care înconjoară populara jucărie și acel aer rebel al lui Snake din Metal Gear Solid, fără să pară o caricatură anime pentru adolescenți.

Dincolo de modul incredibil de realist în care este animat personajul și de acrobațiile pe care este capabil să le realizeze (și aș aminti în mod special spagatul între doi pereți), Sam Fisher este definit de vocea actorului Michael Ironside (pe care s-ar putea să vi-l aduceți aminte din filme ca "Top Gun", "Total Recall", "Starship Troopers" și "The Perfect Storm"). Canadian de origine, el s-a dovedit o alegere excelentă pentru studiourile din Montreal ale UbiSoft.

El și-a împrumutat vocea și pentru seriile animate din Batman și Superman, și este perfect în rolul unui spion veteran/"lup singuratic" reușind să contureze sonor un portret flatant pentru Sam Fisher.

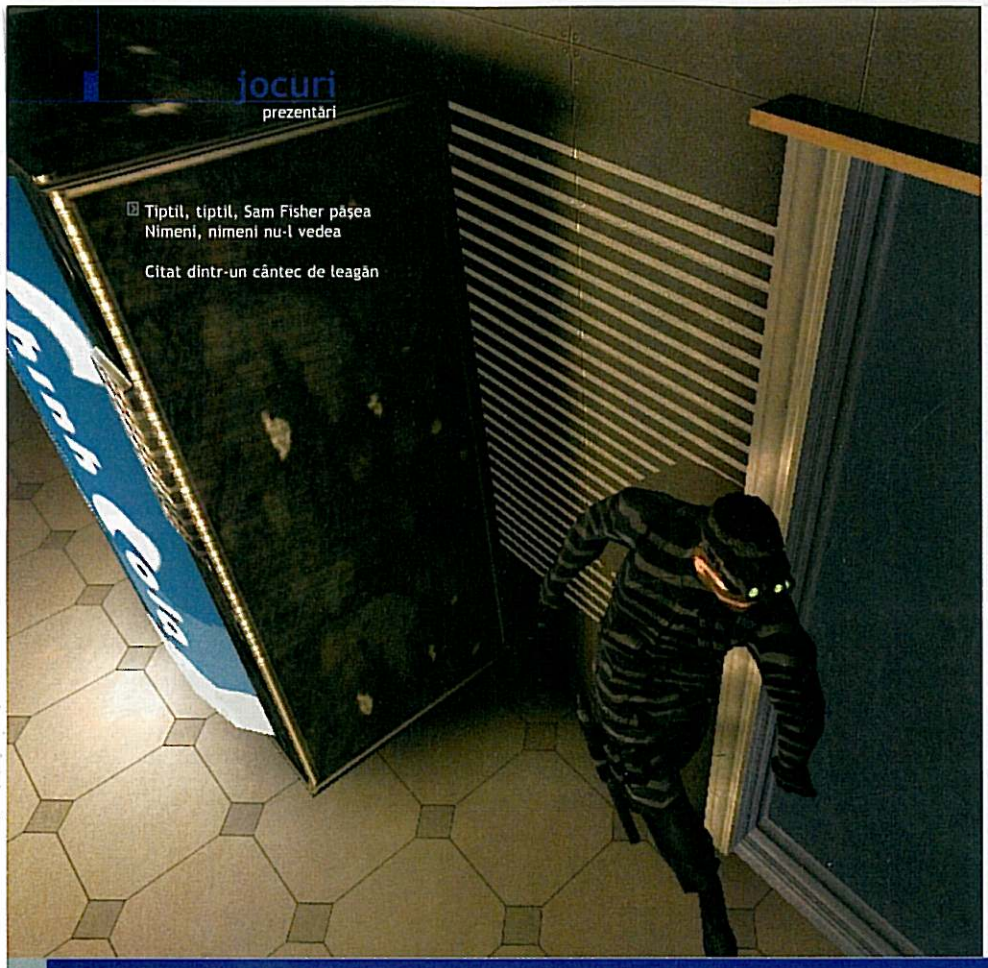
Radeon 9700 Pro pentru a rula la un framerate rezonabil. Și nu veniți cu scuze de genul "Da, dar Doom 3 era leaked alpha" pentru că nu impresionează pe nimeni.

E adevărat există câteva bug-uri, cum ar fi un flickering al texturilor, suport prost pentru antialiasing, lumini care se văd prin pereți pe plăcile Radeon, dar aceste probleme pot fi ușor corectate cu cele două patch-uri care au apărut. Iluminarea de excepție nu a fost implementată doar pe criterii estetice: ca și în Thief, aveți un indicator care vă arată cât sunteți de vizibili, doar că de data aceasta el are și o explicație logică: costumul lui Sam Fisher are sezori fotosensibili care calculează cât de "luminat" este purtătorul. Diferența dintre lumină și umbră poate fi diferența dintre viață și moarte în lumea jocului, așa că este îmbucurător că producătorii nu s-au mulțumit cu jumătăți de măsură în privința motorului grafic.

Desigur că iluminarea nu ar avea foarte mare efect fără texturi potrivite, un sistem de particule bine pus la punct și un level design de calitate. Din fericire toate acestea există și Splinter Cell este o binecuvântare pentru ochi.

SALTURI, CONTORSIUNI ȘI MIJLOACE COMBATIVE

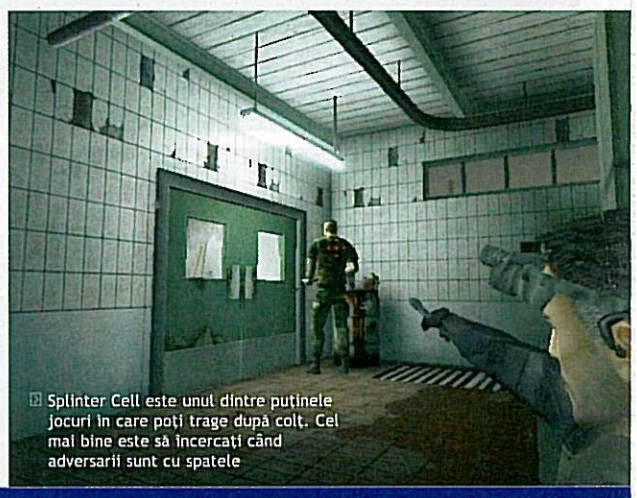
Animațiile joacă și ele un rol important în atractivitatea jocului, deși trebuie să recunoaștem că este foarte clar că accentul a fost pus pe Sam Fisher. Dar acesta compensează pentru tot ce este banal în celelalte personaje.



Tiptil, tiptil, Sam Fisher pășea
Nimeni, nimeni nu-l vedea

Citat dintr-un cântec de leagăn

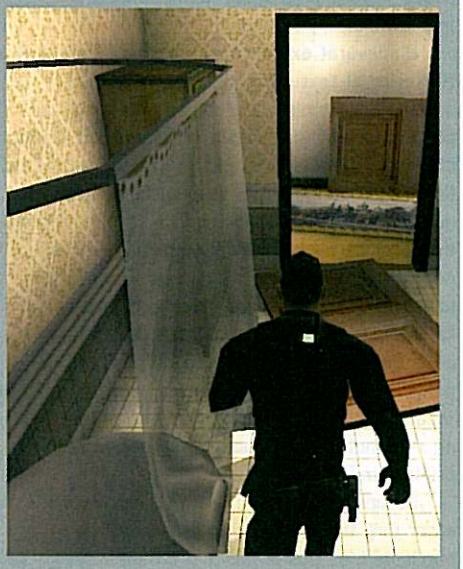
Își aduce cineva aminte de Predator? Thermal vision este una dintre cele mai de apreciat opțiuni din joc



Splinter Cell este unul dintre puținele jocuri în care poți trage după colț. Cel mai bine este să încercați când adversarii sunt cu spatele

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
(CONTINUARE)

FIZICA MOALE



Splinter Cell este unul dintre puținele jocuri care implementează o metodă de dinamică numită de americani "soft-body physics". Acest lucru permite ca în momentul în care Sam Fisher se furișează printre perdele, acestea să se muleze realist pe corpul lui, iar atunci când trece printre lanțuri, acestea să se legene ca în realitate. Practic orice obiect flexibil din joc folosește soft-body physics.

O surpriză pentru cei obișnuiți cu jocurile brand Tom Clancy este că personajul cu care jucați poate să sară. Este uluitor că în cele din urmă au descoperit și această capacitate subestimată a ființei umane. Mai rămâne să descopere apa caldă și mersul pe jos. (Mă iertați pentru divagație; cei de la UbiSoft nu au nici o vină pentru obtuzitatea Red Storm Entertainment, care ne-a obișnuit cu tot felul de neajunsuri). Sam Fisher, eroul din Splinter Cell, nu doar că poate să sară, dar este capabil și de numeroase alte acrobații cum ar fi mersul în mâini pe margini de ziduri și pe conducte, alunecatul pe sârme, coborât cu frânghia de pe clădiri și intrat în zbor planat prin geamuri. Punctul forte al capacităților sale atletice este imitarea lui Mircea Badea, cu un șpagat nu între scaune, ci între doi pereți, poziție avantajoasă pentru a putea pica neinvitat în capul inamicilor.

Ați putea crede că cu toate aceste abilități fizice, Sam Fisher poate să înfrunte o întreagă armată cu mâinile goale, ca un soi de Steven Segal mai tânăr și mai zvelt. Nu ar fi imposibil, dar numărul mare de gadgeturi cu care este dotat l-ar face invidios și pe James Bond, așa că nu veți fi nevoit să recurgeți prea des la luptă corp la corp. Ca arme propriu-zise nu beneficiați decât de un pistol și de o armă multifuncțională care trage cu tot soiul de proiectile adiționale, dar uciderea inamicilor este oricum în plan secundar. Teoretic ei nu ar trebui să vă pună prea mari probleme din cauza avansului tehnologic, dacă pot spune așa.

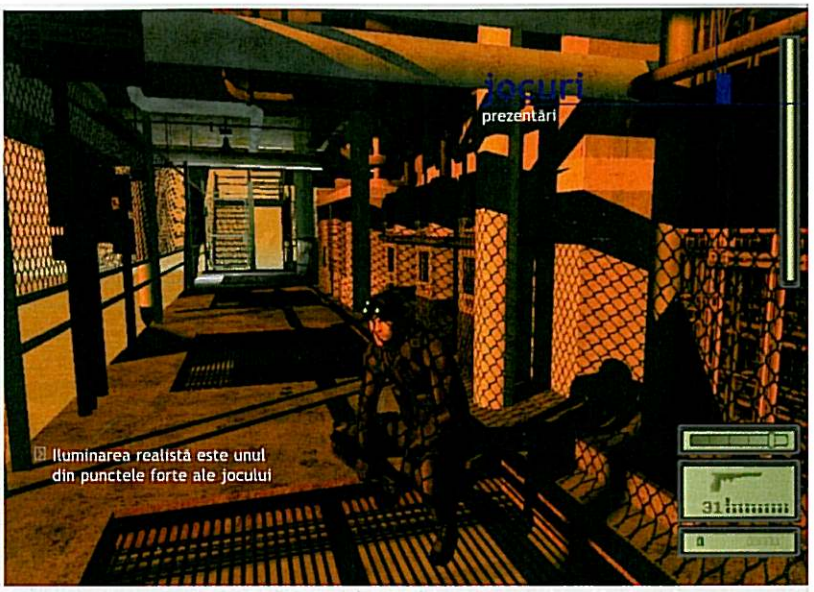
Primul avantaj pe care îl aveți în fața adversarilor sunt ochelarii care vă permit să vedeți pe întuneric sau prin pereți (cu thermal vision). Apoi camera cu fibră optică cu care vă puteți uita pe sub uși. Și nu trebuie trecute cu vederea nici camerele mici care se lipesc de pereți și vă dezvăluie peisajul. Și lucrurile nu se opresc aici, iar cadourile se țin lanț. Lockpick-ul cu care descuiați încuietorile are chiar și o interesantă reprezentare interactivă a procesului.

Interactivitatea este un cuvânt cheie și în privința mediului de joc. Puteți activa comutatoarele, aprinzând și stingând luminile, puteți folosi calculatoarele (ba chiar este indicat, dacă vreți să aflați informații utile), puteți lua sticle și cutii goale de pe jos și le puteți arunca în așa fel încât zgomotul să îi distragă pe adversari. Fizica este atât de bună încât vă va lăsa cu gura căscată și s-ar putea să petreceți ca și mine jumătate de oră încercând să vedeți dacă puteți arunca o sticlă în sus și să o faceți țăndări în aer cu un glonț.

CELE RELE SĂ SE SPELE

Am lăsat la sfârșit toate părțile mai puțin plăcute, pentru că așa s-au acumulat și pentru mine, reușind în cele din urmă să îmi strivească entuziasmul cu care abordasem jocul la început. În primul rând, Splinter Cell este mult prea scurt. Nouă misiuni, fie ele complexe și de mari dimensiuni, nu vor ajunge unui jucător

Vedere la firul ierbii, cu fibra optică pe sub ușă


Iluminarea realistă este unul din punctele forte ale jocului

ZOOM
CUM DE NU ÎL VĂD INAMICII PE SAM CU CELE TREI REFLECTOARE ÎN FRUNTE ESTE O MARE ENIGMĂ

experimentat nici pentru o măsea. Splinter Cell poate fi terminat în zece ore de joc, maxim 15-20.

În al doilea rând, jocul este extrem de linear, ceea ce face ca o dată terminat, rejucabilitatea să fie egală cu zero. Nu există libertatea de abordare a unei misiuni ca în Hitman 2; singurul lucru pe care îl puteți decide e modalitatea de evitare sau eliminare a gărzilor. Și chiar și aici aveți uneori foarte puține opțiuni.

În al treilea rând, susnumitele gărzi fac de rușine noțiunea de AI. În comparație cu reacțiile și comportamentul aleator și variat al soldaților din No One Lives Forever 2, adversarii din Splinter Cell nu sunt altceva decât niște roboți tembeli, cu un comportament predictibil până la cea mai mică mișcare. Este diferența dintre un ansamblu de scripturi cu un scop și un ansamblu de scripturi.

Și aici ajungem la a patra plângere: Splinter Cell folosește excesiv scripturile, omorând în fașă orice urmă de libertate. Am descoperit acest lucru cu dezamăgirea unui copil care sub țipla strălucitoare și foșnitoare a unui cadou găsește o culegere de probleme de matematică. După primele patru misiuni, evenimentele prestabilite și alarmele care se pornesc automat vor începe să vă scoată din sărite și veți avea sentimentul că sunteți într-un film în care trebuie să ghiciți scenariul. Orice mic pas în afara a ceea ce game designerii au stabilit că trebuie să se întâmple este sancționat sever, ceea ce a făcut ca în cele din urmă să termin jocul mai mult în silă decât de plăcere.

INEVITABILA CONCLUZIE

Splinter Cell stabilește noi standarde în privința graficii și dinamicii obiectelor, totul asortat cu o coloană sonoră de zile mari. Și cine nu își dorea un joc care să combine acțiunea cu furișarea, până ce vor fi lansate mult așteptatele Thief 3 și Deus Ex 2? Din păcate experiența Splinter Cell durează prea puțin și are un gust amar la sfârșit pentru că producătorii au uitat să-i dea jucătorului voie să gândească și el. Măcar puțin.

Adrian Dorobăț

EVALUAREGENERALA

- grafică excepțională
- concept de joc extrem de atractiv
- mult prea scurt
- linear
- folosire excesivă de scripturi

JOCURIALTERNATIVE

Tom Clancy's splinter cell

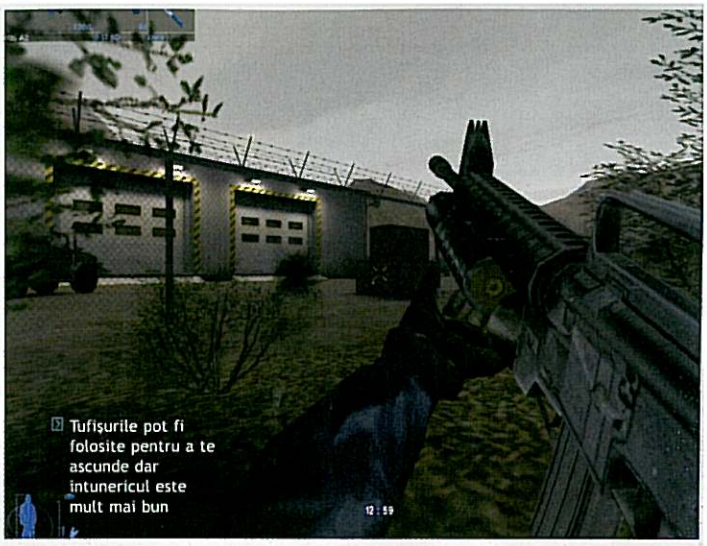
Metal Gear Solid

Thief

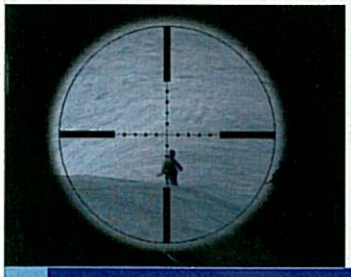
VERDICTXTREMPC

Nu se ridică la înălțimea așteptărilor, dar rămâne un joc foarte bun **8**

Continuarea de la Project IGI merge pe aceleaşi principii, dar prezintă câteva mici îmbunătăţiri



Tufişurile pot fi folosite pentru a te ascunde dar intunericul este mult mai bun



PREŢ: 33$ • PRODUCĂTOR: INNERLOOP • PUBLISHER: CODEMASTERS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.CODEMASTERS.COM/IGI2

IGI 2: COVERT STRIKE

Sub acoperire în lumea teroriştilor retardaţi

INTERACTIUNE

- campanie ale cărei 19 misiuni se desfăşoară în diverse locaţii pe tot globul
- peste 30 de arme inspirate din realitate şi destul de bine modelate, dar puţin cam inutile

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 700MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 16
- LAN: 16
- MODEM: 0

PROJECT IGI A AVUT DESTUL DE MULTE DEFECTE CARE l-au împiedicat să aibă un succes extraordinar, dar a reprezentat o surpriză plăcută la vremea lui şi majoritatea celor care l-au jucat au fost de acord că are potenţial şi au sperat la o continuare îmbunătăţită. Continuarea a apărut şi este o variantă îmbunătăţită, dar restul industriei nu a stat pe loc şi IGI 2 pare încă rămas în urmă.

Povestea putea la fel de bine să fie scrisă de Tom Clancy, dar dacă acesta a fost cazul probabil că după aceea cineva a şters toate detaliile nesemnificative şi a lăsat doar scheletul poveştii, în care un agent secret foarte capabil aflat în slujba unei agenţii imaginare este însărcinat cu salvarea lumii din ghearele ameninţării teroriste. Nu vă aşteptaţi deci la o teorie foarte complicată, la conspiraţii abracadabrante şi lovituri de teatru, IGI 2 nu se complică prea mult. Aproape fiecare misiune începe cu agentul David Jones (până şi numele este banal) apărând la locul acţiunii printr-un mijloc spectaculos, de preferat adus de un aparat de zbor. De ce în multe cazuri agenţia uită să îi pună în avion tot ce are nevoie, obligându-l de exemplu într-o misiune să obţină explozibil de la terorişti, nu am înţeles. În rest sunt destul de profesionişti şi au o echipă întreagă care nu face nimic altceva decât să-l supravegheze pe Jones şi să-l împingă pe drumul cel bun cu sfaturi şi încurajări.

Printre lucrurile folositoare pe care agenţia i le asigură lui Jones de departe cea mai importantă este viziunea din satelit asupra zonei, care îl ajută să se orienteze şi să ştie unde sunt inamicii, cel puţin atâta timp cât aceştia sunt în aer liber. Bine camuflată în

MULTIPLAYER

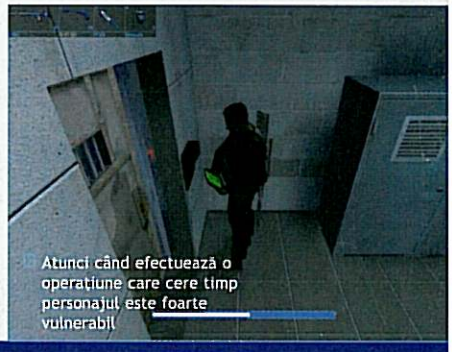
După cum presupun că era de aşteptat, partea de multiplayer este o variaţie pe tema CounterStrike şi nu una deosebit de inspirată. Ca şi în cazul campaniei, nu există nimic deosebit de rău, dar nici ceva nou sau care să nu fi fost făcut mai bine de altcineva. Jucătorii sunt împărţiţi în două echipe, băieţii buni reprezentaţi de agenţii IGI şi cei răi care sunt bineînţeles terorişti. Oarecum original (de parcă ar conta) este faptul că teroriştii sunt cei aflaţi în defensivă, în timp ce agenţii sunt cei care trebuie să se infiltreze şi să arunce în aer lucruri pentru a îndeplini obiectivele şi a câştiga. Există doar cinci hărţi, dovadă că probabil nici producătorii nu au crezut în succesul părţii de multiplayer a jocului.

INGREDIENTUL MINUNE: VICLENIA

Nu Thief a inventat genul de joc în care trebuie să te furişezi în loc să te lupţi dacă vrei să îţi atingi obiectivele, dar cu siguranţă că Thief este jocul care a definit acest gen. Acela a fost probabil momentul în care celor de la Innerloop le-a venit ideea genială de a face un joc în care să ofere jucătorului acces la cele mai moderne şi distructive arme, după care să îl oblige să se furişeze cu ele în spatele inamicilor şi să îi împuşte cu pistolul cu amortizor. Mult mai sinceră mi se pare atitudinea din Splinter Cell, care are doar două arme însă oferă numeroase posibilităţi de a le folosi.

Crima perfectă: nici nu va şti ce l-a lovit

Odată spulberată liniştea acţiunea se va încinge foarte rapid



Atunci când efectuează o operaţiune care cere timp personajul este foarte vulnerabil

ACTIUNE
"S-a renunţat complet la ideea de luptă şi a fost perfecţionată cea de strecurat şi lucrat sub acoperire."

interiorul interfeţei de comunicaţie cu centrul este şi opţiunea de a salva, de parcă integrarea ei în meniul principal ar fi distras de la realismul altminteri perfect al jocului. Măcar este bine că putem salva, dar IGI 2 rămâne un joc aproape la fel de dificil ca şi predecesorul său iar frustrarea de a te rejuca jumătate de nivel doar pentru că ai deschis uşa care nu trebuia nu a dispărut.

Spre deosebire de IGI însă, s-a renunţat complet la ideea de luptă şi a fost perfecţionată cea de strecurat şi lucrat sub acoperire. Majoritatea nivelurilor sunt suficient de întunecate încât să îţi permită să te strecori prin umbre şi să îţi surprinzi inamicii, sau să îi eviţi cu totul. Un lucru fundamental lipseşte însă, cadavrele nu pot fi transportate în locuri ferite, aşa încât de obicei uciderea unui inamic duce la uciderea tuturor celor care patrulează prin zonă, pentru a evita declanşarea alarmei. În mod paradoxal de altfel, deşi jocul este unul de infiltrare nu se pune problema să termini o misiune fără a trage nici un glonţ ci o mulţime de inamici trebuie omorâţi, dar în linişte.

Şi când spun linişte mă refer la cele câteva arme cu amortizor, celelalte fiind prezente mai mult pentru a ajuta la stabilirea cifrei de 30 de arme prezente în joc şi pentru a fi folosite în momentele în care există posibilitatea de a declanşa un măcel şi a scăpa cu faţa curată. Practic acest lucru nu ar trebui să fie realizabil, pentru că numărul de terorişti care răsar atunci când se declanşează o alarmă este foarte mare însă câteva scăpări foarte grave ale AI-ului ne oferă şansa de a face adevărate măceluri. AI-ul este lucrul care în final poate distruge complet jocul, mai ales în cazul în care jucătorul nu are chef să ghicească ce s-au gândit producătorii că o să facă şi face ce îi trece prin cap.

Primul lucru pe care l-am descoperit a fost combinaţia malefică dintre amortizor, întuneric şi gardurile de plasă, valorificate cu ajutorul lipsei instinctului de conservare al aşa-zişilor terorişti internaţionali. Dacă unul dintre ei este împuşcat de undeva din umbră, ceilalţi încep să caute cu furie agresorul, ba chiar îşi mai cheamă şi ajutoare. Nu ies în afara propriului perimetru însă, aşa că se tot învârt prin zonă până când jucătorul îi ucide unul câte unul, fără a se gândi să extindă căutarea sau să se pună măcar la adăpost. O altă schemă infailibilă este aceea de a te adăposti într-un loc în care nu se poate intra decât printr-un singur loc, atrăgând în prealabil suficientă atenţie încât băieţii răi să se simtă obligaţi să intre unul câte unul în bătaia puştii până când nu mai rămâne nici unul. Tot este bine că ei nu mai apar la infinit din anumite zone, dar nici în starea actuală ei nu reuşesc să pară persoane reale, reuşind să strice atmosfera de poveste cu spioni prin comportamentul lor stupid. Ca să nu mai vorbim de precizia lor inumană, nesupusă la comportamentul realist al armelor care face ca jucătorul să nu poată nimeri nimic cu rafale lungi.

Atâta timp cât te încadrezi în scenariu IGI 2 poate fi un joc de spionaj decent, dar nu reuşeşte niciodată să pară altceva decât ruda mai săracă a familiei. Nu foloseşte întunericul la fel de bine ca Thief sau Splinter Cell, nu oferă multitudinea de variante din Hitman sau gadgeturile simpatice din No One Lives Forever şi nu are nici ceva original care să îl facă mai interesant.

Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- misiuni complexe şi destul de bine gândite
- sistemul inutil de complicat de a salva
- sub-standard din punct de vedere grafic
- comportamentul inamicilor este complet aberant

JOCURIALTERNATIVE

IGI 2: Covert Strike

Splinter Cell

Hitman 2

VERDICTXTREMPC

Nu este un joc slab, dar există alternative mai bune **7**

Un tanc dă ceva mai multă încredere de sine, dar nu te ferește complet de pericole

Un expansion pack puțin cam sărac, dar de aceeași calitate cu jocul original

Operațiunea Husky este tot o debarcare, dar harta este mai complexă decât Omaha Beach

Monte Cassino este singura misiune de noapte

PREȚ: 19.9$ • PRODUCĂTOR: DIGITAL ILLUSIONS • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EA.COM

ACTIUNE

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

"Ideea de multiplayer într-o cu totul altă perspectivă."

Drumul spre Roma trece prin Monte Cassino

INTERACTIUNE

- 6 noi hărți care descriu campania din Italia
- 3 arme noi, printre care și o baionetă

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Procesor 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

Dacă aveți o conexiune bună la Internet, Battlefield 1942 este cu siguranță jocul pe care vi-l recomand ca cea mai bună variantă pentru multiplayer. Păcat că în momentul de față nu există nici măcar un server românesc, singurele opțiuni fiind cele câteva servere străine suficient de apropiate pentru a vă asigura un ping decent. Dacă legătura nu este suficient de bună mai bine nu încercați, nu veți avea parte decât de frustrare.

TREBUIE SĂ MĂRTURISESC, DINTRE toate jocurile care au apărut anul trecut, cel care m-a încântat cel mai mult, mi-a oferit experiența cea mai diferită față de toate cele cu care eram obișnuit și mi-a pus ideea de multiplayer într-o cu totul altă perspectivă a fost Battlefield 1942. Ceva probleme avea el, cred că echipa de producție a chiulit în masă la cursul de optimizări și asta l-a afectat mult la început, dar între timp lucrurile s-au mai rezolvat.

Ultimul patch, un fișier de aproape 50Mb, îl aduce la versiunea 1.3 și optimizează cam tot ce se putea optimiza, de la grafică la conexiunea la Internet. Și creatorii de moduri au avut câteva luni pline, dintre realizările lor Desert Combat reușind să ne capteze atenția cu o punere în scenă destul de reușită a războiului din Golf și a altor conflicte de dată mai recentă. Așadar un expansion pack nu pare atât de necesar și așteptat, mai ales că jocul original nu și-a pierdut încă din interes, iar modurile gratuite încep să se înmulțească.

Lista de noutăți aduse de Road to Rome nu are nici ea darul de a impresiona, în esență ea rezumându-se la șase noi hărți, trei noi arme și opt noi vehicule, nici unul foarte special. Dintre arme una singură atrage atenția, baioneta pe care a căpătat-o inginerul, o diversiune drăguță și uneori utilă, dar nimic radical. Vehiculele reușesc să îndeplinească totuși o dorință, majoritatea au poziția mitraliorului mult mai protejată și-i oferă acestuia ceva mai multe șanse de supraviețuire.

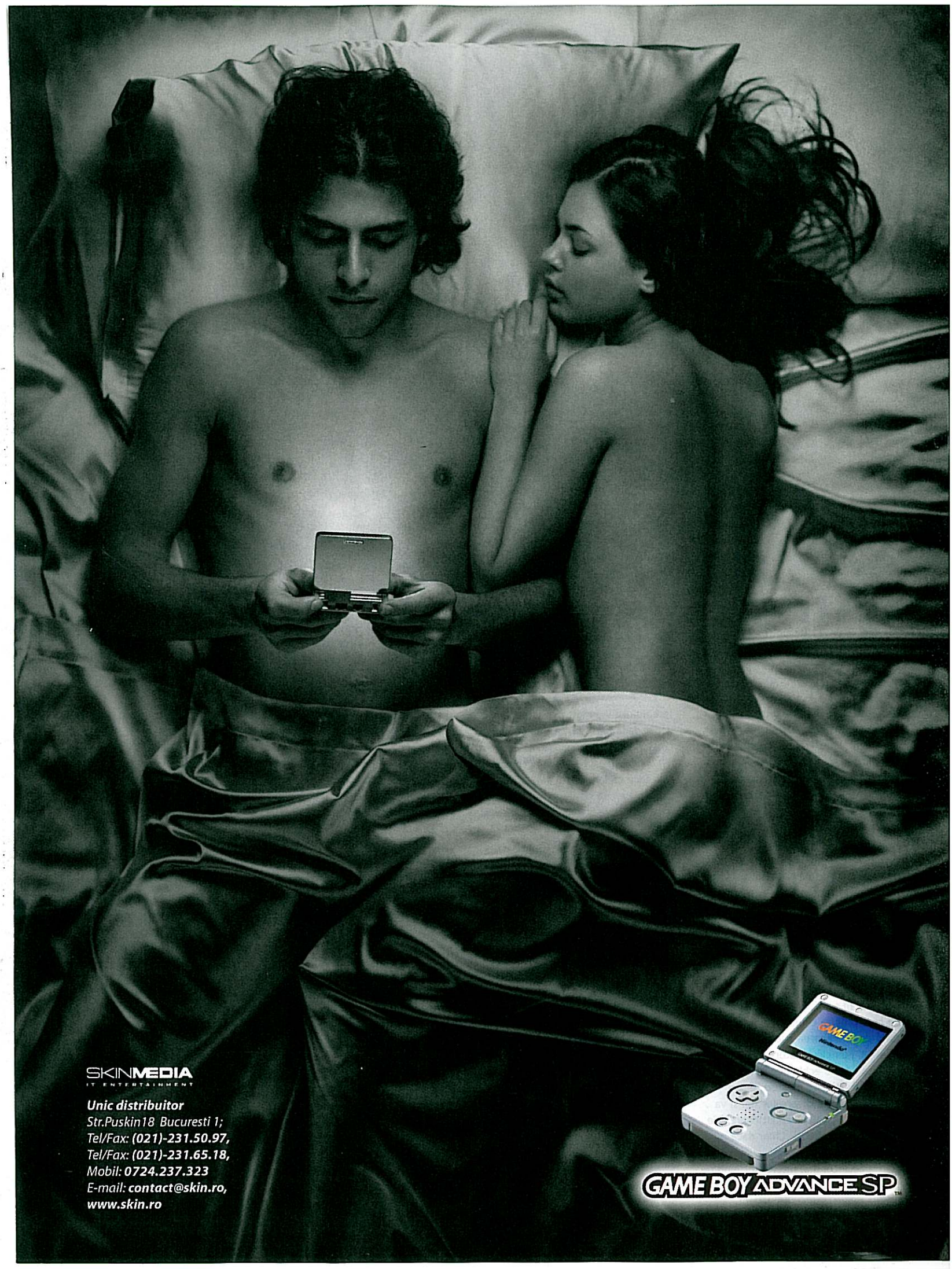
Hărțile rămân singura adăugire care merită remarcată și, din fericire, ele sunt în cea mai mare parte bune. Includ elemente ceva mai deosebite, ca baze care nu pot fi cucerite sau obiecte care odată distruse nu mai reapar până la sfârșitul jocului. Dintre toate două se disting ca excelente, Monte Cassino și Operation Husky. În prima aliații trebuie să asalteze forțele baricadate într-o mănăstire părăsită, însă înainte de a ajunge acolo trebuie să străbată un drum întortocheat și plin de cuiburi de mitralieră. Nu pare foarte avantajoasă pentru aliați, dar îi obligă la o mai bună coordonare și este scena unor bătălii foarte intense, sentimentul de bătălie de coșmar fiind amplificat de faptul că se desfășoară noaptea. Operațiunea Husky este o debarcare, dar una mai bine realizată decât Omaha Beach, poate cea mai slabă hartă a originalului. Aliații au o bază care nu poate fi cucerită pe plajă și apar fie parașutându-se, fie de la bordul unui vapor. Soldații italieni pe de altă parte, au artileria grea și câteva posturi de mitralieră bine amplasate însă misiunea lor rămâne dificilă, mediul înconjurător oferind foarte multe posibilități tactice și garantând o mulțime de răsturnări de situație și un joc tensionat de la un capăt la altul.

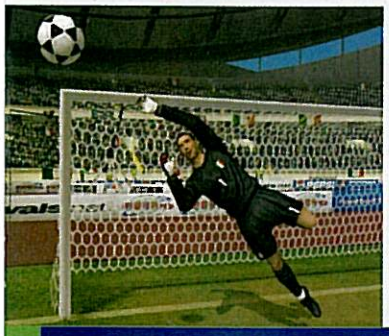
Jucând Road to Rome nu am simțit atât de acut lipsa unor noutăți deosebite, pentru că încă o porție din ceva bun nu are cum să fie altfel decât ceva la fel de bun. Cei care sunt pasionați de Battlefield 1942 vor dori cu siguranță să aibă și Road to Rome, pe când ceilalți nu au de ce să îl încerce. Pe de altă parte acest lucru este valabil în cazul oricărui expansion pack.

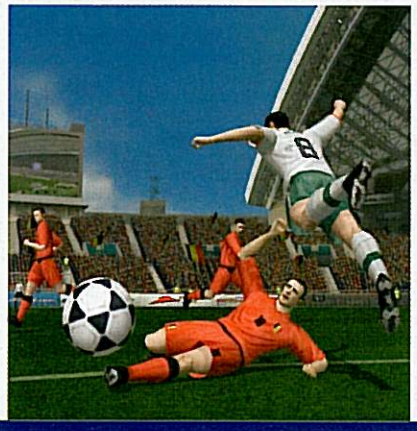
Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

Pentru fanii originalului **7**


SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT
Unic distribuitor
Str.Puskin18 Bucuresti 1;
Tel/Fax: (021)-231.50.97,
Tel/Fax: (021)-231.65.18,
Mobil: 0724.237.323
E-mail: contact@skin.ro,
www.skin.ro
GAME BOY ADVANCE SP





PREŢ: 50EUR • PRODUCĂTOR: 989 SPORTS • PUBLISHER: SONY • DISTRIBUITOR: SONY OVERSEAS • WEB: WWW.989STUDIOS.COM

SPORT

THIS IS FOOTBALL 2003

"Tinde mai curând spre arcade decât spre simulare."

Ai posibilitatea de a face carieră în fotbal

UTILIZATORII DE PC NU AU LA dispoziţie foarte multe titluri atunci când este vorba despre jocuri de fotbal, de fapt dacă le eliminăm pe cele care aduc mai mult suferinţă decât satisfacţie rămânem doar cu seria FIFA. Pe PlayStation2 concurenţa este ceva mai acerbă şi, dat fiind că FIFA 2003 nu a impresionat prea mult, acesta este în mod clar un lucru bun. Seria This is Football este doar la cel de-al doilea joc, însă deja se poate lupta de la egal la egal cu cele mai vechi.

Din punct de vedere al modurilor de joc TIF 2003 oferă o varietate foarte mare de opţiuni, dintre care însă câteva ies în evidenţă. În modul "carieră" ni se oferă posibilitatea de a ne crea propria echipă, personalizând totul de la culoarea tricourilor până la feţele şi numele jucătorilor. La început aceasta va fi o echipă de amatori dar în timp, câştigând meciuri, ea va avansa în cadrul diverselor ligi şi va câştiga bani pentru achiziţionarea de jucători mai valoroşi. Chiar dacă nu tratează cu jucători reali, cunoscuţi, acesta este cel mai interesant mod de joc din single-player, ascensiunea unei echipe necunoscute spre vârful fotbalului fiind mult mai interesantă decât dacă am fi putut începe direct cu Manchster, de exemplu.

Modul în care este conceput jocul însă face ca în general partea de singleplayer să fie inferioară celei de multiplayer, în special pentru că echipa controlată de inteligenţa artificială se comportă foarte diferit de cea controlată de jucătorul uman. Practic orice încercare de a duce mingea pe o distanţă de mai mult de trei metri la picior se soldează cu o deposedare, fără prea mari şanse de a fi evitată printr-un dribling. Singura posibilitate rămâne un şir de pase, în acest fel jocurile ajungând să semene foarte mult unul cu altul şi să fie puţin frustrante pentru că scorurile rămân mici chiar şi pe cel mai scăzut nivel de dificultate. AI-ul fotbaliştilor variază de la foarte bun la atacanţi la mai puţin bun atunci când vine vorba de apărare. În atac jucătorii reuşesc să se demarce foarte bine pentru a primi pase şi fac posibile multe combinaţii interesante, în timp ce fundaşii nu au nici o voinţă de a-şi marca adversarii sau a face ceva inteligent de acest gen, totul rămânând la discreţia jucătorului. În multiplayer aceasta nu este o problemă, ba chiar lasă loc fazelor spectaculoase, dar faptul că AI-ul practică o apărare supraaglomerată face ca jocul să fie inegal în singleplayer.

În multiplayer însă TIF prinde aripi, numărul de manevre posibile crescând foarte mult. În această privinţă ajută şi faptul că, spre deosebire de seria FIFA, golurile nu se dau doar din câteva situaţii tipice, mult mai multe goluri ce sunt posibile în realitate fiind posibile şi în joc. Unele din acestea sunt chiar surprinzătoare, practic trebuie îndeplinite condiţiile logice, anume culoar liber şi direcţie bine aleasă în aşa fel încât mingea să nu ajungă prea aproape de portar. Mingea nu are fizica realistă a celei din FIFA 2003, şi în general jocul tinde mai curând spre arcade decât spre simulare, dar acesta nu poate fi considerat un defect ci mai curând o abordare diferită, una care funcţionează foarte bine de altfel.

Grafic jocul arată excelent, jucătorii sunt animaţi foarte bine, iar cei mai cunoscuţi dintre ei sunt reprezentaţi foarte fidel faţă de realitate. Acelaşi lucru nu se poate spune însă şi despre cei mai puţin cunoscuţi, reprezentativa României de exemplu fiind destul de departe de adevăr. Mai mult, la fel ca absolut toate jocurile de fotbal de pe planetă, TIF 2003 încearcă să influenţeze deciziile lui Anghel Iordănescu prezentându-i propria viziune asupra naţionalei noastre. Aparent toţi producătorii de jocuri ştiu despre Alin Stoica ceva ce antrenorii noştri nu ştiu şi îl plasează în mod invariabil ca element de bază în primul 11.

În ciuda micilor probleme jocul reuşeşte să te prindă foarte uşor şi pentru mult timp, mai ales în doi, dar şi în modul "carieră", dovedindu-se o alternativă foarte bună dacă doriţi un joc de fotbal.

Bogdan Bridinel

SISTEMNECESAR

- PlayStation2

VERDICTXTREMPC

Foarte bun în multiplayer **8**

VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ŞI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMPC.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

CUVANTUL CITITORILOR

PRODUCĂTOR: DIGITAL ANVIL — SIMULATOR

FREELANCER

Vlad a câştigat jocul "Kingpin" pentru analiza sa foarte atentă şi capacitatea de a spune atât de multe în atât de puţin spaţiu.

CÂŞTIGĂTOR!

FREELANCER ESTE CEL MAI nou titlu al firmei Digital Anvil, întemeiată de fraţii Roberts, creatorii seriei de succes Wing Commander. Pentru orice fan space-sim care se respectă, Freelancer-ul este echivalentul Mecca pentru arabi, tatăl tuturor space-sim-urilor, un joc care ar fi trebuit să impună noi standarde la momentul apariţiei, dat fiind faptul că a fost în lucru nu mai puţin de 6 ani! Însă nu prea este aşa. Primul semn rău a venit în momentul când am văzut că jocul vine "ambalat" doar pe un CD. Şi nu mică mi-a fost mirarea când am văzut că Freelancer nu este de fapt decât un space-sim redus la elementele de bază, de fapt mai mult un arcade decât un simulator spaţial. Şi ca să nu vă faceţi iluzii, mult prea linear, extrem de repetitiv, nu puteţi să faceţi comerţ la scară largă sau să construiţi ceva (cum se putea în X: Beyond The Frontier). Misiunile pe care le primeşti în afara poveştii principale sunt identice, înscriindu-se în tiparul: du-te acolo şi omoară-l pe cutare şi eventual şi pe ceilalţi care sunt cu el. De asemenea nu aveţi nici un management al navei (să alocaţi puterea la scuturi, motoare sau arme), iar lupta este extrem de simplificată. Nu există subsisteme de ochit la navele inamice şi nici opţiunea de lock on când tragi cu rachete, iar de controlat wingmen-ii nici nu se pune problema. Sistemul de control este însă foarte bun şi nu va crea probleme. Grafica este la înălţime, iar povestea vă va ţine în suspans o bună bucată de timp, însă până la urmă repetitivitatea jocului va deveni enervantă. Sunetul este şi el acolo, pentru atmosferă în general, şi nu prea am ce să-i reproşez, poate doar dialogurile din cut-scene-uri.

Factorul rejucabilitate este cam egal cu zero, însă cu toate acestea jocul creează dependenţă şi nici un fan space-sim nu ar trebui să îl rateze. Pentru un joc care a fost "in development" timp de 6 ani, totuşi, este o dezamăgire. Există şi modul multiplayer, în LAN sau Internet, dar totul se va reduce la acelaşi concept: shoot first, ask questions later.

Autor: **Vlad Roşca**

VERDICT 8

PRODUCĂTOR: EA PACIFIC — STRATEGIE

C&C GENERALS

"IN THE MODERN WORLD, GREAT LIDERS RESOLVE their conflicts with words. Words like: SCUD Launcher, Carpet Bombimg, Tomahawk Missile". Aşa începe noul titlu din seria Command & Conquer. Generals continuă stilul C&C, oferind un joc alert cu acţiune şi explozii ca la mama Hollywood acasă, foarte plăcute ochiului. Jucam în reţea cooperativ şi aliatul meu aruncase două atomice peste baza unuia dintre oponenţii controlaţi de calculator, iar eu plimbam Ion Cannon-ul peste clădirile aceluiaşi ghinionist oponent - un spectacol de mai mare frumuseţea (şi sacadarea, ce-i drept). Motorul grafic folosit în Emperor: Battle for Dune îşi face bine datoria. Unităţile se dezmembrează, soldaţii mor zbătându-se.

Filmuleţele din misiuni te introduc în atmosfera campaniei. Vocile care dau raportul au accentul specific al facţiunii de care aparţin. Sunt prezente trei tabere: SUA, China şi Global Liberation Army. Povestea mă lasă rece pentru că e practic inexistentă; o afli pe parcursul campaniilor şi e creată doar cât să susţină necesitatea următoarei acţiuni. Clişeu: SUA sunt băieţii buni, iar teroriştii GLA, băieţii răi. China luptă şi ea împotriva GLA, ajutată la un moment dat de SUA. Tehnologia este punctul forte al SUA, unităţile multe şi ieftine ("AK-47 for everyone") plus cele sinucigaşe fac deliciul măcelului cu GLA, iar China are o unitate foarte puternică în Overlord Tank (asemănător tancului Mamut din Red Alert) şi îşi poate proteja clădirile cu mine defensive. Clădirile se construiesc gradat, nu sunt "plantate" pe sol, iar creditele se adună din provizii şi din clădirile speciale de pe hartă. În timpul luptelor se adună experienţă care îţi oferă acces la bonusuri (bombardamente, paraşutişti etc.).

Generals e un joc plăcut mai ales pentru fanii seriei, cu campanii echilibrate şi un multiplayer care merită încercat. Ce lipseşte sau o fi ascunsă pe undeva este setarea vitezei jocului, o scăpare impardonabilă mai ales că unităţile se mişcă mai greu decât ochiul mortului.

Autor: **Flaviu Mihali**

VERDICT 8.5

PRODUCĂTOR: BETHESDA — RPG

MORROWIND

URMĂTORUL ÎN SERIA ELDER SCROLLS DUPĂ Daggerfall, Morrowind apare într-o perioadă de cvasi-sărăcie în domeniul RPG-urilor tradiţionale, invadat de clone şi combinaţii neinspirate. Eu unul însă mă mir că mai există şi fantasy nu neapărat AD&D.

Grafica excelentă susţinută de un motor destul de performant va satisface pretenţiile oricui vrea să vadă vastitate debordantă. Păşuni imense, întrerupte sporadic de mici aşezări, nenumărate caverne şi grote, ape în lung şi-n lat plus un spaţiu aerian accesibil la bunul plac reprezintă doar o parte din imensitatea arealului explorabil.

Cu a sa libertate decizională şi de mişcare nemaiîntâlnită în RPG-uri, Morrowind poate oferi zeci sau sute de ore de joc, după plac. Linia epică se desfăşoară în plan paralel şi este departe de a constitui un impediment exploratorului înnăscut.

Practic orice este posibil, de la cutreieratul în lung şi-n lat a tot ce vezi cu ochii, masacrarea inocenţilor, implicarea în questuri sau chiar în adevărate epopee sau pur şi simplu concentrarea pe dezvoltarea personajului, totul depinde de jucător şi - important - jocul nu-l va opri în decizia sa.

Luptele în timp real plus sistemul de avansare a caracterelor prin skill-uri înseamnă iarăşi o libertate completă în alegerea oricărui tip de personaj, fie el luptător, hoţ, magician sau orice combinaţie posibilă între ei şi alţii de care n-aţi auzit şi nici nu vreţi.

O să vă spun şi un secret. Mulţi au zis că o astfel de libertate nu e chiar aşa bună deoarece jocul tinde să se piardă în propria-i imensitate. Iar eu spun - depinde în mâinile cui ajunge. Atuul sau dezavantajul major al lui Morrowind este puterea de interpretare, iar pentru a căpăta maximul din ceea ce are de oferit Morrowind trebuie să te întrebi întâi dacă ştii ce să faci cu libertatea odată ce ea îţi este oferită.

Autor: **Gabi Moroşanu**

VERDICT 9

ZONA CREPUSCULATA

SAU TRECEREA PE PARTEA CEALALTĂ.

Într-o lume normală se întâmplă foarte rar ca evenimentele banale să se dovedească legate între ele într-o rețea cauză-efect la care nimeni nu s-ar aștepta. Dar scara 1 din blocul B4 de pe Strada Crepusculului, colț cu Strada Lată nu face parte din lumea normală. Ba, chiar, dacă este să luăm în considerare evenimentele care s-au petrecut acolo într-o zi obișnuită de vineri, am putea chiar să spunem că pentru o vreme, blocul a făcut parte din (moment de suspans)... Zona Crepusculată.

*****

La magazinul de "Electrocasnice - articole de menaj" unde lucra nea Popică de când se pensionase de la metrou era de obicei liniște dimineața. Lumea cumpăra la ora asta pâine, zarzavaturi, telemea, nu cuie, veioze sau detergent lichid. Astfel se face că intrarea bruscă a unui client îl întrerupse pe vânzător din rezolvarea unei integrame la care se chinuia de două zile. Individul era îmbrăcat în bluză cu mânecă scurtă și pantaloni de pijama, deși afară temperatura se menținea îndărătnică sub zero grade. Mai curând masiv decât gras, clientul lipăi cu papucii de plastic până la tejghea, scrutând cu interes rafturile. O cicatrice albă pornea de la colțul ochiului drept, îi străbătea diagonal obrazul și se pierdea undeva în barba neagră, deasă.
- Vă ajut cu ceva? zise nea Popică, gata să se întorcă la revista de integrame.
- Da, zise BarbăNeagră. Poți să-mi arăți și mie toporul ăla de sus? Nu cel mic, cel mare.
Nea Popică oftă, se ridică de pe scăunel, îl puse lângă raft și suindu-se pe el ridică de pe suport toporul, o unealtă sănătoasă, cu mâner din lemn de brad și capătul de un roșu murdar. Ținându-l cu amândouă mâinile ca pe o sabie ninja, coborî și îl întinse individului. Acesta îl apucă cu o singură mână și cântărindu-l din încheietură, făcu câteva volte cu el prin aer. Lama toporului trecu la milimetru pe lângă o veioză sofisticată cu picior (1.930.500 lei) iar la întoarcere vâjâi pe lângă mustața grizonată a lui nea Popică.
Încercând să scape de nodul din gât și privind cum BarbăNeagră pleacă târâind acut toporul pe gresie, pensionarul puse o întrebare care ar putea intra în topul celor mai celebre ultime cuvinte:
- Da' de plătit nu plătești?
Omul cu toporul se întoarse încet, înnebunitor de încet și îi dădu singurul răspuns posibil.

*****

Adam Armando Filipusis era nerăbdător să încerce setul de adaptoare pentru rețea trimise din America de unchiul lui, Simion Degeaba. Suficient de nerăbdător încât să fie iritat de insistențele colegului său de clasă, Vlăduț Speriatu, poreclit și Patru-Ochi, că nu se poate să faci rețea de calculatoare prin priză.
- Nu vrei să înțelegi că se poate? Am văzut eu pe Internet și de asta i-am și dat mail lu' unchiu Simion, ca să știe ce să îmi ia cadou de ziua mea. Știu că tu ai fi preferat să îmi trimită Duke Nukem Forever, dar dacă nu se poate, nu se poate. Așa o să avem rețea în bloc și o să putem să vorbim fără să mai consumăm impulsuri la telefon și o să putem să și jucăm CounterStrike cu OGC, cum nu ne mai lasă ăștia în Internet Cafe. O să fie frumos...

*****

-Ți-o arăt pe a mea dacă mi-o arăți și tu pe a ta, se codi Cristinel.
- Hai tu, nu te mai sclifosi, începu să se enerveze Fane de la cinci. E doar o surpriză Pokemon și probabil că e și dublură pe deasupra.
Cristinel își boți fața, gata să plângă. Era sora lui Amiloaie cel astmatic, coleg de clasă cu Adam, Vlăduț și Fane și colecționară înrăită de surprize Pokemon. Deh, spirit de artistă. Spre deosebire de grupul celorlalți copii, elevi în clasa a patra la școala *******, ea era în clasa a cincea la Tonitza, genul cu părinți convinși că trebuie să sprijine "talentul" fetei lor. Aflați pe banca din fața blocului cei doi verificau conținutul surpriză al unor croissanți portocalii, astfel că întorcându-se de la Poștă, Adam și Vlăduț îi găsiră în mijlocul unei crize existențiale.

*****

La etajul cinci, scara 1 a blocului B4, un grup de vecini îl ajutau pe Maxim Prepeliță, tatăl lui Fane să extragă din casă un recamier colțuros și greoi care ajunsese în sfârșit la capătul vieții urmând să fie înlocuit cu un pat mai modern și mai puțin scârțâitor. Negocierea spațiului îngust definit de ușa apartamentului se dovedea dificilă, iar îndemnurile voioase ale lui Eugeniu Sofocle, inginerul sfrijit de la șase nu făceau nimic pentru a risipi tensiunea din aer.
- Hei-rup! Hei-rup! Hei! Rup!
Maxim scrâșni din dinți, dar rezistă eroic.
- Jos! Lăsați-l jos! Așa! Nu! Sus, că i-am prins piciorul lui Cornel. Întoarce-l mai pe cant. Aurel, te cam înverzișsi la față, nu mai ții la efort ca în tinerețe. A, alea erau degetele tale? Amelia, adu, dragă, niște gheață.
- Hei-rup!
- Eugeniu, fi băiat de gașcă și coboară și tu să iei niște bere, că ne descurcăm și fără avântul tău muncitoresc, zise Cornel după ce recamierul ajunse în sfârșit pe hol.
- Mă duc, mă duc, oftă Eugeniu, ștergându-și afectat sudoarea de pe frunte, deși nu făcuse altceva decât să strige. De undeva de la patru răsună un "cucurigu!" strident.
- Bă Aurele, zise duios Maxim, fă și tu ceva cu cocoșul ăla..., o ciulama ceva. Eu nu zic că ți-l omor, cum te tot amenință vecinul tău Predescu, dar mi-e că te omor pe tine într-o dimineață.
- Și cine mă mai trezește în fiecare dimineață să mă duc la servici? Ha? se oftică Aurel.
La asta răspunsurile fură numeroase, inclusiv "Tocmai asta e problema", "De ceasuri ai auzit?" și "Vin eu și te scol, numai sucește-i gâtul".
Aducându-i cu picioarele pe pământ, Maxim zise:
- Hai să o luăm cătinel pe scări până nu vine iar Sofocle cu "Hei-rup"-ul lui.
Toată lumea fu de acord.

*****

Ajunși în apartamentele lor, Adam și Vlăduț stăteau fiecare în fața prizei, așteptând momentul pe care îl conveniseră după ce își sincronizaseră ceasurile: ora exactă. Mai erau 30 de secunde.

*****

Fane Prepeliță și Cristinel Amiloaie tocmai se urcaseră în lift, cu intenția de a merge la Cristinel care urma să îi ofere zece dubluri pe un Pikachu roz, foarte rar. Înainte de a apuca să apese pe buton însă, ușa se deschise și în lift intră un bărbat masiv, cu barbă neagră. Și un topor. Închizând ușile din interior, el apăsă pe radiera care ținea loc de buton pentru etajul 4. Liftul începu să urce.

*****

58... 59... 00. Adam Armando Filipusis înfipse adaptorul în priză și nu se mai trezi decât la spital, fără să își mai aducă aminte de nimic din ceea ce se întâmplase în ziua respectivă. Ceva mai norocos, Vlăduț, care adormise așteptând lângă priză, fu trezit de miros de fum. Un fuior gri ieșea calm din găurile prizei. Nu tocmai pe fază, se gândi să blocheze găurile cu dispozitivul cel mai la îndemână: adaptorul de rețea. Acesta făcu spontan implozie și începu să picure plastic alb pe podea. În bloc se făcu liniște pentru câteva secunde după care începu vacarmul.

*****

Liftul se oprise pe jumătate între etaje și era întuneric. În eforturile de a se ține departe de Predescu, Cristinel ajunsese să se cațere pe Fane, care la rândul lui se ghemuise într-un colț al liftului. Omul cu toporul nu făcea altceva decât să respire șuierător. Asta până ce se auzi victorios un strigăt de cocoș. În momentul imediat următor, Predescu deschise ușa, se căță la etajul patru și răcni din toți rărunchii "Îl omor".

*****

Strigătul coincise cu un "Hei-Rup!" lansat voios de Eugeniu Sofocle, întors de la bere și cu momentul în care Cornel rată o treaptă și trase după el recamierul masiv cu tot cu ceilalți vecini, într-un vacarm infernal. Curentul și lumina reveniră și liftul începu să urce încetișor. Fane și Cristinel putură să vadă o mulțime de oameni călare pe un recamier, de sub care se ivea o mână ținând încă strâns un topor.

Cristinel începu să râdă spasmodic, arătând cu degetul către turul maroniu al pantalonilor al lui Fane Prepeliță. Acesta se pipăi perplex, apoi începu să protesteze:
- Cristinel, nu e ce crezi tu, aveam un croissant în buzunar și l-am storcoșit și de asta. E cremă de cacao!
Cristinel o dădu în hohote isterice.

P.S. Va urma. Episodul viitor: "Tipii de la cablu".

Leadtek®

MULTIMEDIA

WinFast CINEMA
Tuner-ul ideal pentru plăcile WinFast MyViVO CINEMA. Luând forma unui TV-BOX extern, WinFast CINEMA elimină orice posibile interferențe dininteriorul PC-ului, garantând o imagine de cristal.

WinFast VC100XP
Dacă utilizezi o placă video fără capacitați VIVO este momentul pentru upgrade. VC100XP este o placă add-on care adaugă plăcii tale video facilitățile de care ai beneficia dacă ai deține o placă video Leadtek cu opțiuni MyViVO.

WinFast Disk USB 128/256MB
Cel mai rapid, comod și sigur mod de a-ți transporta datele. Memoria portabilă WinFast asigură o viteză de transfer deosebită, posibilitate de protejare a detalor, siguranță totală a integrității informațiilor transportate și capacitate de 128MB sau 256MB.

WinFast

WinFast TV2000XP Deluxe este cea mai reprezentativă întruchipare a seriei *TV2000XP*. Constituie modalitatea ideală prin care îți poți transforma PC-ul într-un televizor sau într-un centru multimedia.

- Captură: MPEG-1/MPEG-2/MPEG-4 + MP3/WMA
- Standarde: PAL BG / PAL DK
- Stereo: FM 76Mhz ~ 108Mhz / 181 canale
- Bundle: Video Studio 6.0; WinFastDVD

Time-Shifting

Nu vei mai pierde niciodată programul tău TV favorit. Pui pauză și revezi programul TV de unde l-ai oprit!

Profil de captură

Setarea modului de captură se face foarte ușor. MPEG1/MPEG2 VCD/DVD sau audio MPEG3 pot fi setate imediat.

PIP - picture in picture

O imagine pentru un program live și alta pentru un program înregistrat. Pot fi de asemenea urmărite în paralel două programe înregistrate.

Interfața user-friendly

Foarte ușor de accesat și utilizat, interfața PVR permite accesul imediat la cele mai importante opțiuni.

Control panel all-in-one

Permite accesul rapid la programele TV și FM favorite dar și la redarea fișierelor capturate în prealabil din aceste surse.

Ce este PVR?

PVR

PVR (Personal Video Recorder) este programul creat de Leadtek pentru utilizarea optimă a produselor WinFast ce dețin sau utilizează opțiuni MyViVO. PVR include funcții complexe de captură alături de facilități de redare ca: picture-in-picture, de-interlace sau time-shifting.

Produse PVR: *1. Placi video* WinFast A280, A280LE, A180 - MyViVO
2. Multimedia WinFast TV2000XP Expert/Deluxe/Standard, VC100 XP, CINEMA

UNIC IMPORTATOR: SKIN MEDIA S.R.L. - STR. PUSKIN 18 - BUCURESTI 1- TEL/FAX: (021)-231.50.97 / 231.65.18 - MOBIL: 0724.237.323 - MAIL: CONTACT@SKIN.RO - WWW.SKIN.RO

ALTEC LANSING

Sunet de calitate încă din 1941

Just listen to this!

Pentru tine, muzica nu este doar divertisment, este o pasiune. Jocurile nu sunt un simplu hobby ci o obsesie. Filmele nu sunt doar imagini ci o experiență spațială.

Pentru tine, Altec Lansing continuă să îmbine arta cu tehnologia și să îți ofere acele momente prețioase când inima este atinsă și spiritul transformat.

Sunetul așa cum vrei tu să îl auzi!

UNIC DISTRIBUITOR: SKIN MEDIA S.R.L. - STR. PUSKIN 18 - BUCUREȘTI 1 - TEL/FAX: (021)-231.50.97 / 231.65.18 - MOBIL: 0724.237.323 - MAIL: CONTACT@SKIN.RO - WWW.SKIN.RO